
MÁS DE 200 JUEGOS ANALIZADOS CADA MES
Nº 15 500 ptas.
PlayStation Power
La autoridad en los juegos de PlayStation
REPORTAJE
Todo acerca de Square y PARASITE EVE
ANÁLISIS
VIPER
Pilota un fantástico helicóptero y derrota a las fuerzas del mal
HEART OF DARKNESS
¡Trucos!
Gex 3D: ¡Paso a paso!
Theme Hospital: ¡Disección de todas las estrategias!
Soul Blade y Tekken 2: ¡Sus secretos al descubierto!
¡MÁS de 100 trucos y secretos!
MC
8 414090 122771
00015

¡¡No le des más vueltas!!

¡¡¡Ahora o Nunca!!! por sólo 3.990 pts.



Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 5562802
Fax: 5562835



31 Agosto 1998 Nº 15

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!


Directora:
Ana Cris Gilaberte


Redactora:
Rosana Rivero

Técnico:
Arnau Marín


Redactor:
Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Daniel Turienzo, Josué Juárez, Carles Sierra, A. Font, Roser Colet y Nacho Hernández.

Webmaster: Amadeu Brugués. abrugues@mcediciones.es

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA C/ Monestir, 23. 08034 – Barcelona
Tel: (93) 280 43 44. Fax: (93) 280 39 74

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
Madrid: Elena Cabrera. comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí. carmen.marti@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55
Publicidad Consumo: Alba Fernández
Monestir, 23, 08034 Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 500 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 5.100 ptas. España; 6.995 ptas. Europa y 10.150 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
Monestir, 23 – 08034 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.A. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

MC
Edita: MC Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23. 08034 – Barcelona
Tel: (93) 280 43 44.
Fax: (93) 280 39 74

42 SQUARE ¡CONOCE MÁS DE CERCA PARASITE EVE!



¡Trucos!

Las guías más grandes y los mejores trucos TODOS LOS SECRETOS AL DESCUBIERTO



Tekken 2

Gex: Enter the Gecko



Soul Blade



Análisis

Disfruta con los exámenes de algunos de los últimos lanzamientos.



Heart of Darkness 60

Colin McRae Rally 64



Tombi 84



PRIMER CONTACTO
Una fantástica guía que te conducirá por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Puesta al día

Parasite

Introdúcete, una vez más, en el reinado del horror de la s

Bushido Blade 2? Puede ser, chaval. ¿*Final Fantasy Tactics*? Vas mejorando, pero en lo que estamos pensando realmente es en *Final Fantasy VIII*. Cuando la tecnología Push entra en acción, el juego de Square que en estos momentos causa los mayores murmullos de admiración en el mundo de los juegos es un curioso híbrido entre un clónico de *Resident Evil* y un juego de rol. De este juego hemos hablado un par de veces en las páginas de *PlayStation Power*, pero ahora, finalmente, hemos podido poner nuestras ansiosas manos encima de una copia japonesa terminada del juego y podemos confirmar que tiene un aspecto realmente genial.

Y eso a pesar de un recibimiento poco caluroso cuando el título fue mostrado por primera vez en el Tokyo Game Show, de hace unos meses. La preciosa secuencia de vídeo de la intro fue bien recibida, naturalmente, pero el caprichoso público del salón pareció menos impresionado a causa de una jugabilidad más lenta. A pesar de todo, después de haber jugado con él, mucho más que lo que cualquiera en el show hubiera tenido la oportunidad, podemos informar de que, después de unos primeros cinco minutos lentos, la acción se acelera de forma agradable.

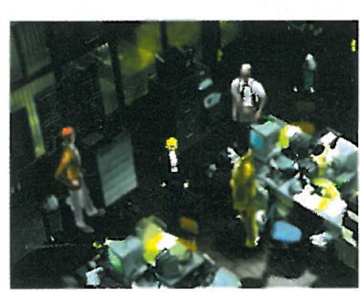
Las comparaciones con *Resident Evil* son inevitables. El personaje principal (Aya Brea) se mueve por escenarios preciosamente renderizados e interacciona con ellos de una forma muy parecida. También, si escuchas los rumores de la prensa japonesa, puedes creer que Square cazó a algunos de los miembros clave del equipo que hizo *Resident Evil 2* para que echaran una mano en el desarrollo de este juego.

No hay ninguna duda de que el mejor argumento de venta del juego en Japón ha sido la intro. Creada en sus oficinas de América, supera casi cualquier programa visto anteriormente, con renderizaciones perfectas al píxel y una increíble atención al detalle. Esto, junto con el hecho de que el guión del juego se hizo originalmente a partir de la novela best-seller de Hideaki Seno (no te preocupes, nosotros tampoco hemos oído hablar de ella), quería decir que el éxito estaba casi asegurado. Después de explicar esto, de todas formas, sería una señal de inteligencia ignorar completamente la película que se ha hecho... Es, aparentemente, espantosa. PSP

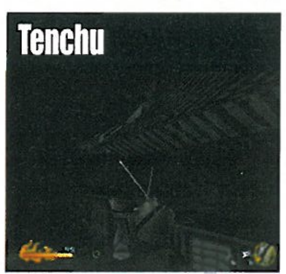
«Según los rumores, Square llegó a "cazar" a algunos miembros clave del equipo que hizo Resident Evil 2 para que echaran una mano en el desarrollo»





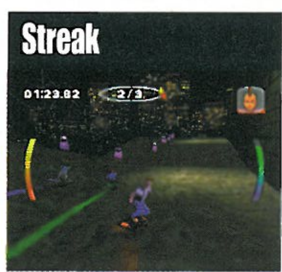


Tenchu



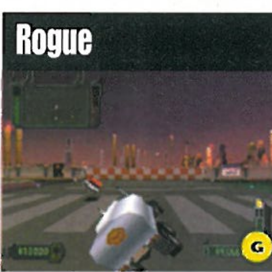
● ¡Arrástrate sigilosamente como un Ninja! Échale un vistazo a Tenchu, y disfruta con la picadora de carne con pantalón corto de Konami.

Streak



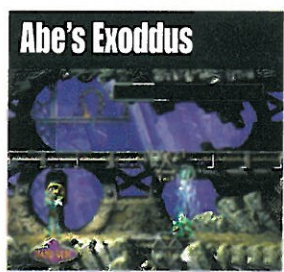
● El skateboarding, el snowboarding y las carreras se combinan en este frenético título futurístico. Realmente, un nombre extraño.

Rogue



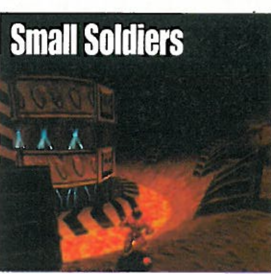
● De los creadores de Twisted Metal llega otro shoot 'em up sobre ruedas. Esta vez, conduces a los turistas a las atracciones.

Abe's Exoddus



● La secuela de Abe's Oddysee, lo has adivinado, ha sido finalmente desvelada. ¿Podría concentrarse una mayor locura en la cara?

Small Soldiers



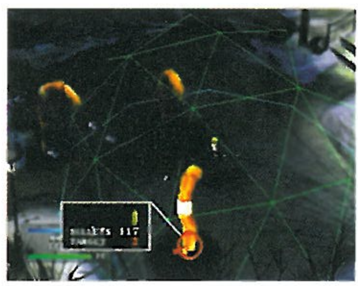
● La licencia para la película a punto de empezar a distribuirse, que es un clon de Toy Story. ¿Pueden los pequeños soldaditos salvar el mundo?

Eve

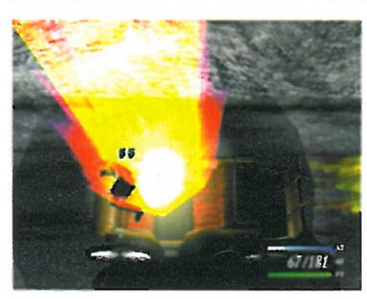
ervivencia...













● Noticias

¡Final Fantasy VIII!

Aparecen las primeras informaciones concretas (más o menos). Bueno, vale, sólo son un montón de rumores que hemos oído...

El presidente de Square, Hironubu Sakaguchi, sólo dice que producirán *Final Fantasy VIII* en Japón, y que el trabajo ya ha empezado. Cuando se le reclamaron más detalles, dijo: «Esperaos un poco más». Paciencia.

Puedes pensar que no hay mucho que decir, pero el ventilador de rumores ha empezado a girar, y de prisa, aparentemente impulsado por personal lenguaraz de Square. Diversas fuentes afirman que el juego está completo entre un 8 y un 15%, pero todo el mundo parece coincidir en que el juego aparecerá para PlayStation en la primavera del año que viene. Esto quiere decir que Square deberá recortar su trabajo para conseguir las rumoreadas 100 horas de tiempo de juego.

O sea, que será grande. Esto no nos sorprende, pero ¿cuán grande será? Bueno, aparentemente, ocupará unos 5 CD, con lo que es posible que haya diversos precios. El tiempo lo dirá. La historia del juego continúa donde terminó la séptima entrega. Sephorith ha muerto, pero las células de Jenova que están en su cuerpo continúan creciendo, transformándose en formas de vida nuevas e independientes que (una detrás de la otra) empiezan a atacar al planeta. Una vez más. Hay un nuevo grupo de buenos chicos que intentan oponerse a ellas. Entre ellos, hay nuevos Ancients, Red XII y otros. El juego entero conduce a una batalla contra las células del nuevo Jenova, haciendo de *Final Fantasy VIII* el primer juego de *Final Fantasy* con enlaces de guión directos con su inmediato predecesor. Chocobo y Cid vuelven a aparecer.

Podrás reunir a un equipo de hasta 30 personajes, lo cual es más del triple de los que había en *Final Fantasy VII*, y hasta cuatro jugadores que, aseguran, podrán tomar parte en las inevitables (y frecuentes) batallas.

Cada uno de los personajes sufrirá, una vez más, movimientos Limit, a pesar de que ahora tendrán seis, algunos de los cuales sólo pueden ser adquiridos en lugares específicos o en determinados acontecimientos.

Como todos los títulos de alta calidad, el juego también será compatible con el *dual shock* y el Pad analógico. Continuará PSP

► No tenemos confirmación de personajes específicos, pero a éste no lo verás en la versión VIII.

● El mayor juego del próximo (y de cualquier) año está en camino.

Primer contacto

Tenchu





Armamento inteligente y muertes en silencio están a la orden del día. El último invento de Proein ofrece un Ninja rápido y mortal que amenaza seriamente con pegarle a Lara en el trasero

Sé un Ninja, arrástrate y mata a gente con rapidez y en silencio. Esto es lo que Proein nos ofrece en su último y más grande juego. *Tenchu* ofrece un mundo en 3-D con más libertad de movimiento del que nunca se ha visto en un juego... O, por lo menos, esto es lo que han prometido los portavoces del departamento de promociones. De todas formas, las primeras versiones del juego ya se han probado. El juego te presenta dos personajes, creados con técnicas de captura de movimiento, y el objetivo del juego es matar sigilosamente y en secreto, de forma opuesta al bien conocido método del vídeojuego, que incluye ruidosas armas, asaltos frontales y una sutileza general únicamente comparable a los enfrentamientos bélicos de la vida real. Por otra parte, además de tu larga y afilada espada de Ninja, dispones de un abanico de otras armas inteligentes (estrellas shuriken, bombas de humo y cadenas afiladas). El mundo por el que tus personajes hacen circular sus caminos de muerte debía ser la contemporánea Noo Yoik, pero afortunadamente esto se cambió por un Viejo mundo japonés.

Los creadores dicen que se alegran de haber producido *Tomb Raider* y *Metal Gear Solid*, en los que creen que se han «excedido» (palabras textuales).

Si estas tan elevadas alabanzas ya no pueden ser retiradas, si son ciertas, nos encontramos ante un producto seriamente jugable. Estas declaraciones han ganado en credibilidad, si hacemos caso a las informaciones según las cuales ya se están planteando una secuela.

También se han citado películas de alta calidad como inspiradoras, como, por ejemplo, *Los siete samurais* de Kurosawa. Esto puede resultar interesante, pero deseamos que la película no sea en viejo blanco y negro con muchos movimientos apasionantes de cámara. El movimiento de cámara del juego parece en *TR* y *MGS* pero, según dicen, supone una mejora sobre ambos (una vez más, no podemos confirmar esto). Lo cierto es que si el juego cumple sólo la mitad de las expectativas que ha levantado, estaremos ante uno de los mejores juegos del año. Tendrás que esperar para ver el nuevo final europeo en octubre.

LANZAMIENTO OCTUBRE DE: PROEIN

«Los creadores dicen que se alegran de haber producido Tomb Raider y Metal Gear Solid, en los que creen que se han "excedido"»



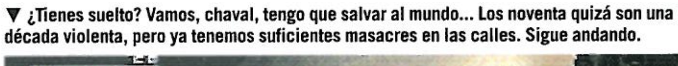
▲ No estamos muy seguros de qué está pasando aquí exactamente. Hay un tipo con aspecto de canalla con un enorme bastón, pinta de estar aburriéndose y algunos individuos en primer plano.



▲ ¿Nos conocemos? Referencia n.º 1 a *Tomb Raider*, creemos.



▲ Sangre, fuego, masacre, caras verdes, una cosa con aspecto de sextante y un bosque.



▼ ¿Tienes suelto? Vamos, chaval, tengo que salvar al mundo... Los noventa quizá son una década violenta, pero ya tenemos suficientes masacres en las calles. Sigue andando.



¡PARAD MÁQUINAS! ÚLTIMAS NOTICIAS

● Electronic Arts producirá un juego de boxeo basado en la licencia de Muhammad Ali. El título, según parece, incluirá campeones del pasado y actuales. En EA confían que el programa llegue a ser uno de los 10 más vendidos del año.
● ¡Ah! Y también están trabajando en Nascar 99.
● Capcom lanzará próximamente *Street Fighter Collection Volume II.* La compilación incluirá *Street Fighter 2, Street Fighter 2 Championship* y *Street Fighter Turbo Hyper Fighting.*
● Sony América y DT Productions están trabajando en un juego de carreras que, según dicen, estará basado en una enorme franquicia. Está previsto que el juego aparezca el próximo verano (1999).

● Primer contacto

Legacy of Kain 2

El primer juego no estaba mal, pero se está preparando la secuela, que parece mucho mejor

Es un hecho conocido por todo el mundo que *Legacy of Kain* era una buena idea colocada en un juego bastante aburrido. A nadie le repugnaba la idea de jugar como un vampiro, arrastrándose por viejos pueblecitos y robando a mozas de generosos pechos su más puro líquido rosado, pero el juego tenía toda la emoción y los estremecimientos de una noche silenciosa.

De todas formas, desde *Gex 3D*, Crystal Dynamics se dio cuenta de que estaban detrás de algo bueno con su soberbio motor de gráficos, que están mejorando todavía más para utilizar en un nuevo e interesante juego llamado *Soul Reaver*, una secuela muy mejorada de *Legacy*. Crystal ha perdido todo el sentido del humor y el aspecto de cómic que desplegó en *Gex*, pero ofrece algunos de los niveles con más detalle que jamás hayas visto y, al mismo tiempo, continúa ofreciendo la historia del vampiro efectista, aunque, como ya debías esperar, esta vez todo es mucho más triste y gótico que antes. PSP



▲ **Son los primeros días, pero el paisaje ya tiene ese buen aspecto.**



▲ **Un 3-D correcto y todo lo demás. No con ese aspecto de estilo juego de rol de-arriba-hacia-abajo del primer título.**

● Primer contacto

Omikron

Lucha del estilo Tekken 2 y una auténtica aventura en 3-D. Suena demasiado bien para ser verdad ¿no?

Está a punto de aparecer de la mano de un desarrollador llamado Quantic Dream. Se llama *Omikron*. Un juego de combate del estilo *Tekken 2* con una completa aventura en 3-D. Pero vigila, *The Crow: City of Angels* seguramente tenía pretensiones parecidas y mira lo poco cocido que salió del horno. De todas formas, este juego parece algo más prometedor.

En un universo paralelo, hay una ciudad llamada Omikron, encerrada en una enorme cúpula de cristal. A través de la cuadriculada ciudad, en textura 3-D, el jugador podrá viajar por ella con completa libertad por el exterior y el interior de todos los edificios. Podrá hablar con la gente e iniciar combates, uno de los elementos principales del juego.

De todas formas, uno de los aspectos más intrigantes es la Reencarnación virtual. Si mueres a lo largo de la aventura, sólo tienes que esperar a la primera persona que toque tu cuerpo y tu alma es transferida a esa persona. Entonces, continúas en ese nuevo cuerpo y aprendes a controlar las habilidades de tu nueva forma.

Otra característica, llamada Gestión inteligente de la aventura, permite al jugador responder con sus propias soluciones a ciertos problemas, aunque el juego se asegura de que existe efectivamente una solución, de manera que el jugador actúa totalmente liberado de restricciones. PSP



▲ **Todo parece muy al estilo de *Blade Runner* ¿no te parece? No está mal, en realidad.**



▲ **Y ésta es nuestra imagen favorita. Se llama muerte, fuego, infierno y abominación.**

● Primer contacto

Akuji

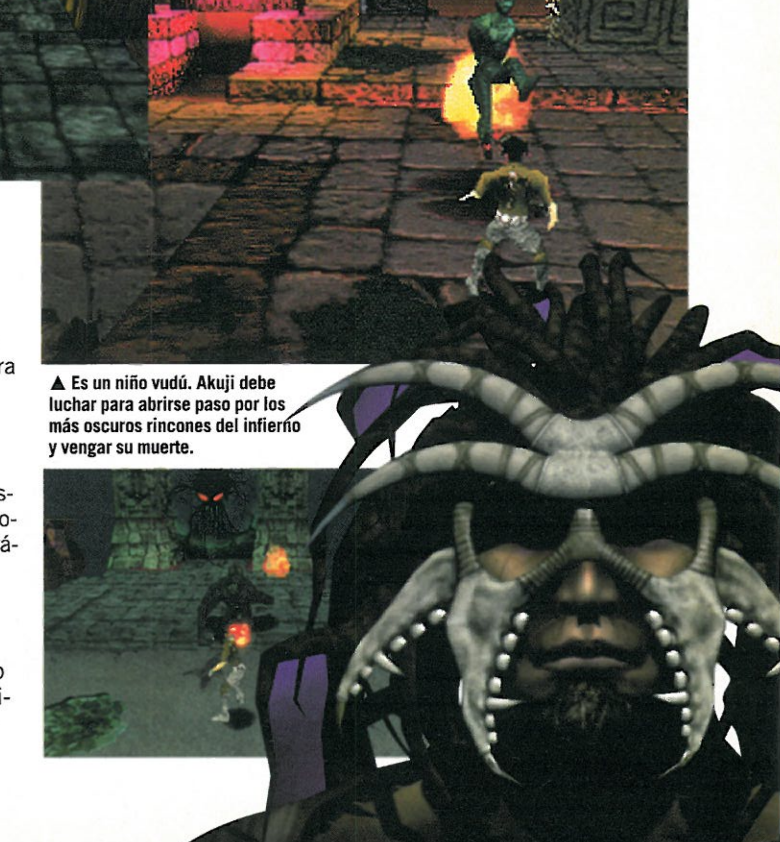
Imagínate la escena. Es el día de tu boda, y el sacerdote de vudú te mata. Repugnante

Akuji está pasando un mal momento. En la rica tapicería de la vida, sólo puede aspirar, como mucho, a ser una pieza raída y poco elegante en uno de los rincones. Imagínate la escena... es el día de su boda. Se casa con la bella Kesho. La unión con alguien de su tribu rival asegurará un largo tiempo de paz en su tierra...

Ah, pero no había tenido en cuenta la intervención de su malvado hermano Orad, un poderoso sacerdote de vudú que, cruelmente, degolla a su hermano antes de que tenga la oportunidad de poner en práctica sus derechos nupciales. Akuji, lanzado al infierno, debe encontrar los espíritus de sus ancestros (dispersos en 14 enormes niveles) para conseguir volver a entrar a su país y vengar su muerte.

Si te puedes imaginar *Gex 3D* con un tema selvático, unos niveles más grandes y hechizos de vudú, es que estás cerca. Si puedes pensar en ingeniosos *puzzles*, los mismos excelentes gráficos de *Gex*, una animación fluida y más de 30 enemigos distintos a los cuales enfrentarte, es que estás más cerca todavía.

Si tienes un poco de paciencia todo se te revelará cuando el juego sea revisado y, finalmente, lanzado al mercado. PSP



▲ **Es un niño vudú. Akuji debe luchar para abrirse paso por los más oscuros rincones del infierno y vengar su muerte.**

● Primer contacto
Small Soldiers

¿Todavía sueñas con soldaditos? Bueno, esto es un país libre. Simplemente, no se lo digas a tu psiquiatra

Las noticias de la licencia sobre una película de Tommy Lee Jones el pasado verano empezaron a filtrarse cuando *PlayStation Power* estaba ya en máquinas. El juego promete abridores y cerradores SCGI y se desarrolla en el reino de los soldaditos de juguete: los Gorgonites y los Commando Elite. En el modo un jugador, diriges uno de los bandos contra el otro y también puedes ir contra el otro en el modo dos jugadores. Se han utilizado ocho personajes de la película pero muchos más han sido creados por Dreamworks Interactive, que son sus desarrolladores. *DOSS* será no lineal, y cada una de las misiones planteará distintos objetivos. No duermas tranquilo, porque *Dreaming of Small Soldiers* debería aparecer después de octubre. PSP

▲Esto tiene el aspecto de alguna batalla sacada de *Thunderball*. Un fantástico puente, de todas formas...



▲ Este muchacho del medio concentra todas las miradas. Así es como son las cosas. Aparentemente.




▲No nos preguntes de qué va todo eso. En realidad, todo tiene un aspecto muy fantasmal.

● Primer contacto
Rogue Trip

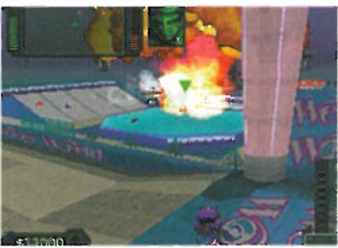
Twisted Metal era una deliciosa mezcla de carreras y shoot 'em up. Otra más, por favor, camarero

De los productores del terriblemente delicioso *Twisted Metal*, llega *Rogue Trip*. Fíjate en esto para la historia. Es el futuro. Las principales atracciones para turistas están en manos de un gángster gordo llamado Big Daddy (no es del tipo luchador sudado, dios bendiga sus mallas) y le cobra una fortuna a la gente por subir a ellas. Ha aparecido un nuevo mercado negro con conductores mercenarios, que llevan a los turistas a disfrutar las vistas y evitan diversos tipos de ataques a lo largo del camino.

Cada objeto en *Rogue Trip* es destruíble, por lo que en el aeropuerto, por ejemplo, realmente podrás reducir a cenizas enormes aviones. Suena como un gran chiste. En Las Vegas podrás escoger entre una ronda de juegos de azar y una orgía de destrucción.

Y en Washington DC, podrás incluso hacer caer la cabeza del Lincoln Memorial. Hay una selección de vehículos que incluye un camión lleno de combustible conducido por Elvis.

De todas formas, la función no termina ahí. También existe la posibilidad de expulsar a los turistas y librarse de ellos si tu salud cae por debajo del 25%. PSP



▲No eres mucho más que el conductor de un taxi para turistas. ¡PERO TIENES ARMAS!



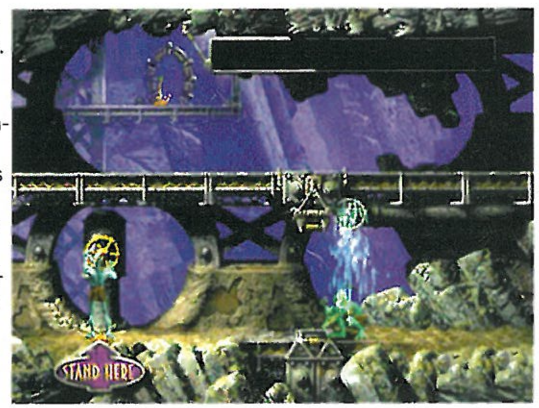
▲ ¿Qué está ocurriendo aquí? Te pondremos al día sobre los detalles en un par de meses.

● Primer contacto
Abe's Exoddus

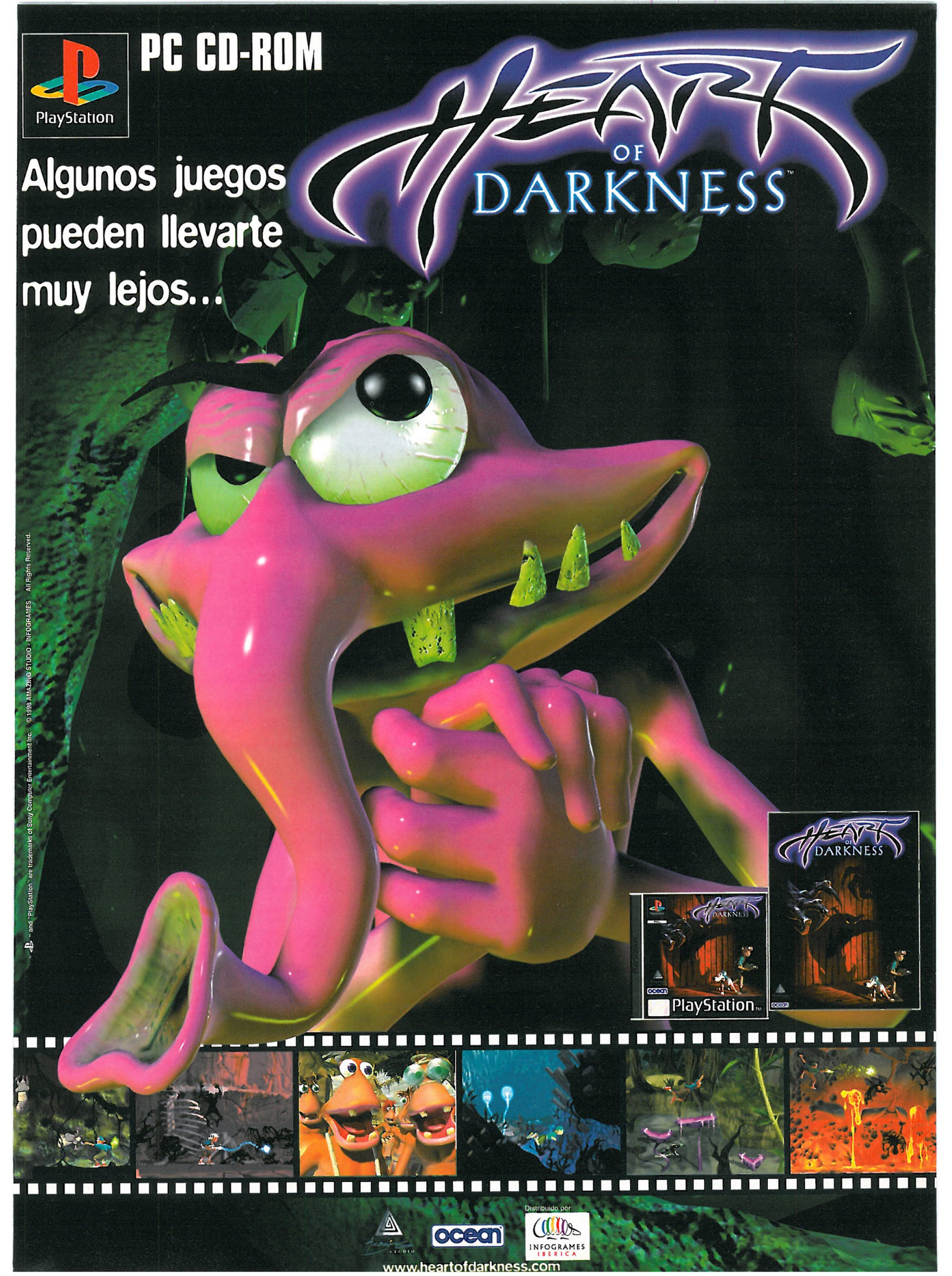
No es como el último juego de Abe pero ¿es quizá sólo una secuela?

Exoddus, que empieza exactamente donde *Oddysee* terminó, es la secuela del terriblemente popular *Oddworld*. Esto es la manera simple de contarlo... A partir de aquí, las cosas se vuelven un poco más confusas.

El plan original para la serie de juegos era crear una quintología, empezando con *Abe's Oddysey* y continuando más tarde con *Munch's Oddysee*, cada uno de los cuales completamente distinto, con estilos cambiantes de acción (juego de rol, etc). Pero con el éxito del primer juego, los desarrolladores decidieron producir una «secuela» de este grupo que será muy similar a *Oddysey*. ¿Todavía estás ahí? La acción y el estilo gráfico serán prácticamente los mismos. Los cambios principales incluirán bastante emoción y, aunque todavía te dedicarás a rescatar a los Mudokons, deberás tener mucho más en cuenta sus sentimientos. Podrás descubrir su estado anímico por su color: rojo si están enfadados, azul si están tristes... Entiendes de la idea ¿no? O sea, que básicamente es más de lo mismo. Hay una lista entera nueva de malos a los que destruir. Puedes esperar que *Abe's Exoddus* aparezca finalmente hacia el final de este año. PSP






PlayStation
PC CD-ROM
Algunos juegos pueden llevarte muy lejos...
HEART OF DARKNESS™
HEART OF DARKNESS
PlayStation™
ocean
STUDIO
ocean
Distribuido por:
INFOGRAMES IBERICA
www.heartofdarkness.com
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES All Rights Reserved.

● Puesta al día

Rival Schools



Los arcade clásicos empiezan a mudarse a PlayStation. Pero, ¿dónde está el jaleo de la escuela?



▲ En mis tiempos, te daban 50 veces con el cinturón cada mañana y te echaban de clase por copiar en los exámenes.



▲ Todo tiene un aspecto muy sano y saludable, pero me juego algo que hay un Ninja entre los arbustos...

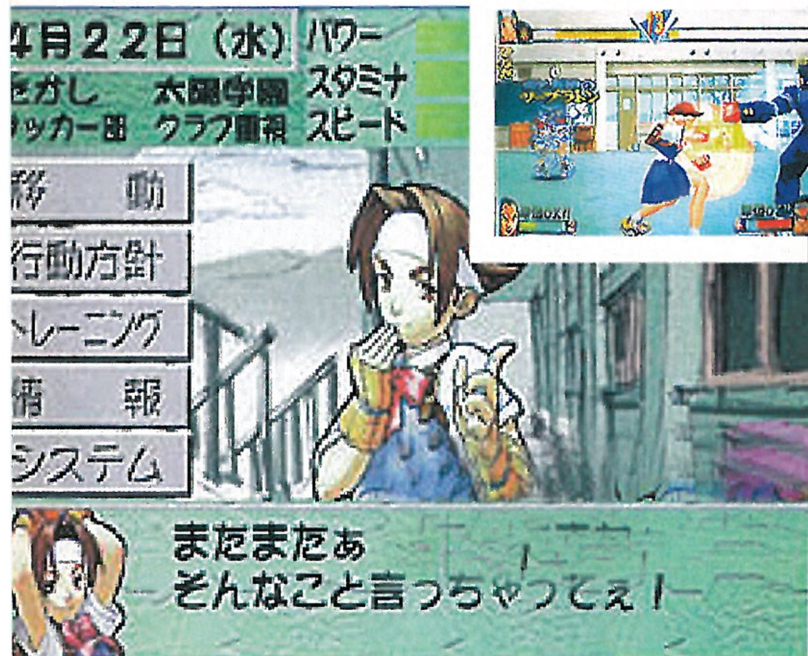
Este juego de lucha en 3-D tiene cinco escuelas de bachillerato, cada una de las cuales incluye tres personajes a escoger. Debes tomar un personaje principal y un segundo, ya que el final depende de la gente que escojas. Hay montones de movimientos de lucha excelentes, que incluyen ataques aéreos y diversas opciones de puñetazos y patadas. También hay una medida de movimiento especial en la base de la pantalla que, cuando está completa, te permitirá llevar a cabo un movimiento especial utilizando tu segundo personaje. El juego para PlayStation tendrá 20 personajes (con cuatro ocultos), aunque el original sólo tenía 18.

También específico para PlayStation es un modo de *vida en la escuela* que te permite escoger un personaje del colegio.

Tu protegido puede dedicarse al deporte y hacer amigos. O sea, que no es tan terrible como la escuela de verdad. De todas formas, la interacción en la escuela afecta las habilidades de tus personajes, por lo que los solitarios malhumorados tienen muchas posibilidades de recibir una paliza PSP







● Puesta al día

The Fifth Element

Por favor, dad la bienvenida a una rara ocurrencia, una licencia de película que está empezando a tener un aspecto francamente decente

Has visto la película? Bueno, entonces seguramente recuerdas a ese horrible Bruce Willis con el pelo blanco; el megalomaníaco admirador de Hitler, perfectamente interpretado por Gary Oldman y seguro que tienes los disfraces todavía implantados en las partes más accesibles de tu memoria. Es el momento ideal para la versión en juego...

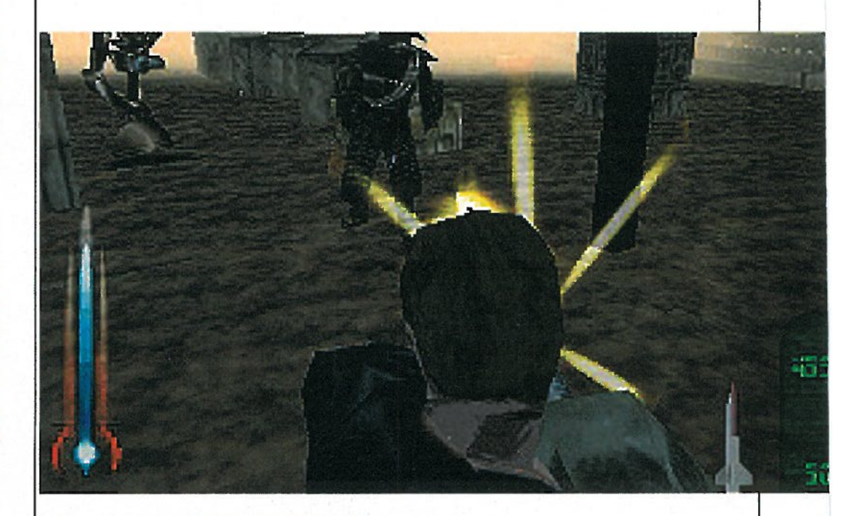
Utilizando los dibujos y diseños originales de Luc Besson, Kalisto (los desarrolladores) han hecho los niveles tan cercanos como ha sido posible al aspecto de la película y, utilizando un miembro del equipo artístico del film, se han asegurado de que el juego no termine una vez más siendo *otra* conversión sombría de una película.

Adquieres el papel de la protagonista femenina, Leeioo (imagínate una Lara Croft anoréxica y estarás cerca) y te lanzan a un entorno de juego que no sólo toma una o dos hojas del libro de *Tomb Raider,* sino que, cuando no se le parece, desgarra un capítulo entero.





Avanza por 15 niveles, suplicando explorarlos, espera encontrarte con montones de *puzzles*, batallas de naturaleza alienígena y un conductor de taxi con aspecto miserable y sobrenatural con una cabellera pasmosamente rubia. PSP







▲ ¿Qué es eso? Una perspectiva subjetiva o un subjuego desde un taxi flotante en movimiento? ¿Por qué apuestas? Escríbenos y nos lo cuentas.

¡PARAD MÁQUINAS! ULTIMAS NOTICIAS

● Bandai (el famoso fabricante japonés de juegos portátiles y juegos para niños) acaba de confirmar que tanto *Critical Blow* (un *beat 'em up* en 3-D) como *Tail Concerto* (un juego de acción y aventura de alta calidad en 3-D) se lanzarán en Estados Unidos. Después de esto, la salida al mercado en nuestro país será una mera formalidad.

● Las órdenes de preventa de *Tekken 3* en Estados Unidos han llegado al millón, destrozando todos los récords anteriores. Resulta muy poco sorprendente, si se tiene en cuenta la alta calidad de la producción. Y esto, que nos acaba de llegar: más noticias de *Tekken* desde Oriente. La secuencia final de Anna será cambiada para el consumo occidental y así evitar la desnudez. Como si eso nos alterase. Y el modo Práctica no incluirá botón de pautas, así el juego será más difícil.

● Primer contacto

Colony Wars 2

Los chicos de Psygnosis, como son muy listos, están preparando el lanzamiento de la secuela del exitoso shoot 'em up del año pasado



▲ ¿Más de lo mismo? Pues muy posiblemente. Pero el primer juego era bueno. O sea, que ¿algún problema?

LANZAMIENTO NOVIEMBRE DE: PSYGNOSIS

A pesar de sus imperfecciones, *Colony Wars* fue un auténtico hito, con algunos gráficos sorprendentes, especialmente en el apartado de iluminación. Como se podía esperar, Psygnosis insiste en que *Colony Wars 2: Vengeance* mejorará sobre su predecesor en ésta, su área más fuerte, mientras se hace un apaño en la estructura y la acción para establecer cualquier crítica que dirigimos hacia el original.

Unas nuevas formas de iluminación harán del profundo espacio un lugar todavía más excitantemente iluminado que antes, mientras que las áreas de juego estarán todavía más atiborradas, con más naves (a la misma frecuencia de imágenes por segundo) y otros riesgos, como asteroides de gran tamaño y campos de minas. También hay una mayor variedad de naves, con un total de 75 modelos en el juego, de los cuales podrás pilotar cuatro. También nos han prometido que habrá opciones de personalización, que te permitirán diseñar el logo de tu nave y decidir su color, así como añadir aletas y golpes de prueba.

Cada nave dispone de una variedad de armamento primario y secundario, entre el cual están bellezas como el rediseñado garfio, que puedes usar como una honda para ganar velocidad, y



▲ Eso es una gran nave. Podría haber mucha agua lunar dentro. Podría llenar el pantano.

vainas antimisiles para confundir a las propias armas de tu atacante.

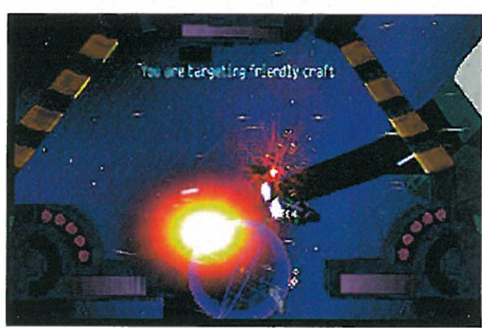
Todavía hay más. El juego incluirá 19 capítulos que se desarrollan 100 años después del primer juego, y ahora serás uno de los dos pilotos con una completa biografía. Elegante.



▲ Como puedes comprobar, los de Psygnosis mantienen bastante bien la reputación de crear imágenes de alta calidad. Podrías estar en el espacio (si es que el espacio estuviera hecho de polígonos).







▲ Mira el efecto del fogonazo de esa explosión. O quizá es un sol. Nosotros no lo sabemos, pero lo sabremos cuando probemos el juego muy pronto.

● Primer contacto

Asteroids 3D

Bajan otro clásico del desván y le pegan un buen desempolvado

Ya no los hacen como los hacían antes. Los hacen mejor. *Asteroids* es el último clásico al cual se han aplicado técnicas de los noventa, o sea, ha sido transplantado al mundo en 3-D. Los chicos de Activision son los responsables de su publicación, pero han sido los desarrolladores británicos Quickdraw Developments (los mismos que han pulido *Wreckin' Crew* que analizamos en la página 74 de este ejemplar) los que han hecho el trabajo. Tienen una larga reputación de ser buenos, y han trabajado en títulos de 8 y 16 bits como *Alien 3, The Pagemaster* y *Maul Millard*, fuese lo que fuese. No nos es posible avanzarte más cosas (ya que el juego acaba de empezar a crearse), pero sabemos que será un *shoot 'em up* completamente poligonal, en el que estarás protegiendo una estación espacial de oleada tras oleada de, sí, asteroides. Es casi seguro que también reaparecerá el *bonus* OVNI de forma renovada. Habrá que estar despierto.



▲ Adiós al viejo, bienvenido el nuevo. El clásico Asteroids necesitaba un cambio

● Primer contacto

Unholy War

Los chicos serán chicos. Y las fuerzas opuestas se molerán a palos las unas a las otras. Imagínatelo

El planeta Xsarra ya no es lo bastante grande para las dos tribus que viven en él. Los Teknos, tecnológicamente avanzados, y los habitantes nativos del planeta, los Arcanes, se han mantenido separados por un tratado de más de mil años de antigüedad, que prohibe que ningún niño nazca de la unión entre las dos tribus.

Es innecesario decir que la naturaleza ha tomado sus propias decisiones y que esta tregua se ha roto a causa del nacimiento de dos gemelos, Vail y Jaron, que crecen como feroces rivales y terminan dirigiendo sus fuerzas en la «Guerra no sagrada» (*Unholy War*), que sólo puede tener un fin: la aniquilación total de una de las razas.

Este juego en 3-D de estrategia y combate multijugador ofrece una emocionante mezcla de acción y táctica, además de dos modos de juego, Combat Mayhem y Combat Tactics, que son similares a las opciones de juego que se pueden experimentar en *Final Fantasy Tactics*. Al igual que éstos, el juego ofrece 14 personajes únicos a dirigir, la habilidad para adaptar tus fuerzas y un modo Survival de 12 batallas consecutivas. Es el momento de movilizar tus efectivos, porque el combate empezará en breve. PSP



▲ Incluso en el distante futuro, en un apartado mundo alienígena, Santa Claus todavía consigue algo de injusticia.



▲ Bueno, esto es sólo el final. Un jersey Pringle y una camisa para ti, compañero.



▲ Esto debe ser el modo Batalla, con una elegante inclinación de cabeza hacia *FFVII Tactics.*

● Primer contacto

Prince Of Persia 3D

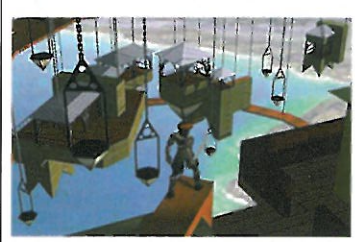
La moda retro continúa, con el siguiente viejo juego que acaba de pasar por la coctelera..

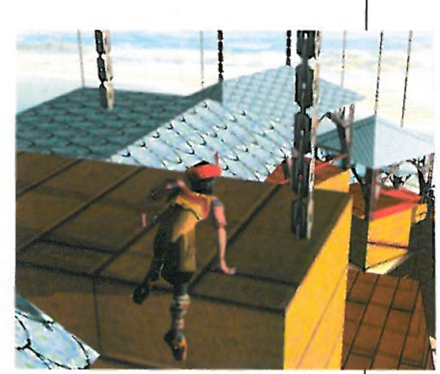
Han pasado unos increíbles 10 años desde que el primer juego *Prince of Persia* fue ofrecido a un estupefacto público. Era auténticamente rompedor, al utilizar técnicas de animación que, más tarde, reaparecerían en el igualmente precioso *Flashback* y al construir el paisaje con tecnología de captura de imágenes.

Toda esta explicación es para ponerte en antecedentes ante el anuncio de que una puesta al día en 3-D está prevista para algún momento a lo largo de este año para, afortunadamente, PlayStation. Todo el mundo está esperando la confirmación sobre la licencia. El juego era estrictamente una plataforma basada en un *puzzle*, con batallas con espada incluídas, por lo que confiamos que la versión puesta al día será sólo una versión en 3-D de esto.

De todas formas, lo que, hace 10 años, hizo único a *Prince of Persia* no será posible actualmente. Se necesitará un considerable trabajo para hacerle destacar por encima de *Tomb Raider 2*, *Gex 3D* y títulos parecidos, y nos hemos puesto a trabajar para ofrecerte más información tan pronto como podamos. PSP

▼ ¿Yo? ¿El Príncipe de Persia? ¿En unos columpios? ¿A las 3 de la madrugada? ¿Con mi reputación?





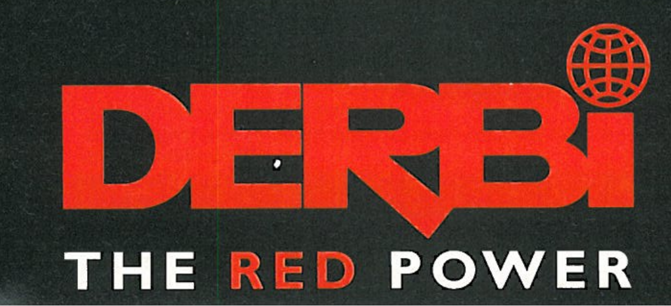




PREDATOR

Lo único estable en tu vida





GIUGIARO
DESIGN

● Primer contacto

Messiah

¡Eidos y Core en el lanzamiento de un juego sin pucheros de señorita!

Aparecen nuevas noticias del peculiar nuevo juego en 3-D *Messiah*, de Shiny Entertainment (que será publicado por Interplay a lo largo de este año). Cómo trabajará en realidad el juego constituye todo un misterio, sobre todo porque su concepto es muy raro. La premisa básica, de todas formas, es que las fuerzas del Cielo y del Infierno están separadas por siete sellos. El Infierno planea lanzar un ataque sobre las fuerzas del Bien para acelerar la llegada del Juicio Final, por lo que el Cielo crea un guerrero llamado BOB para proteger los sellos. Al principio, BOB es un querubín con alas pero buena parte del juego consiste en su habilidad para obtener otros aspectos.

Esencialmente, el Cielo empieza en un extremo del nivel y el Infierno en el otro.

Si BOB se encuentra con otro personaje, por ejemplo, una joven rubia, se metamorfosea en ella y entonces deberás jugar usando esa identidad alternativa.

Cuando el Cielo y el Infierno se encuentran en el medio, el que tiene el personaje más poderoso ganará la batalla. Gráficamente, el juego se parece mucho a *MDK*, pero los personajes han sido creados de forma muy realista con polígonos de contornos suaves y ropas que se comportan como lo harían auténticos disfraces. Como nunca antes, en Shiny se han esforzado para crear algo único y te mantendremos informado de la mecánica del juego muy pronto. PSP



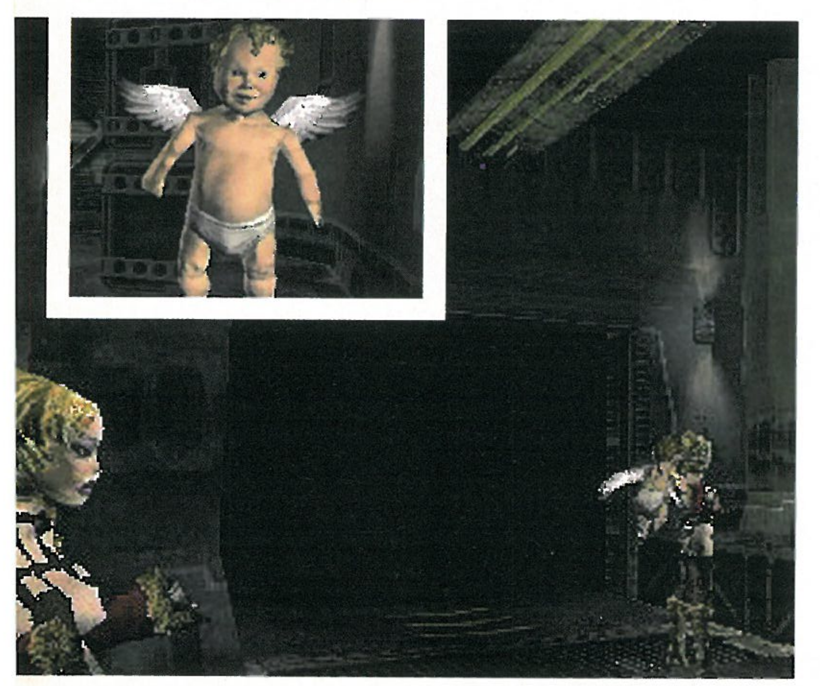
▲BOB quizá sea un ángel, pero le gusta comportarse como un diablillo. Es demasiado vieja para ti, chaval.



▲Esa joven está perdida y ha perdido sus pantalones. Debes estar helándote en ese lugar.



◄ Será un largo viaje hacia la pubertad, pero mientras tanto hay muchos relojes por explorar.



¿PlayStation 2?

Los rumores no cesan ante la avalancha de nuevos detalles...

Últimamente no cesan los rumores acerca del proyecto de la PlayStation 2, aunque los chicos de Sony, siguiendo con su política habitual, están más callados que una tumba y se niegan a realizar comentario alguno sobre la existencia de lo que sería una conclusión lógica al excelente rendimiento a nivel mundial de la consola gris de la empresa nipona.

Un dato interesante lo tenemos en algunas fuentes muy cercanas al Equipo de Investigación y Desarrollo de Sony que, en diversas páginas Web americanas, claman por una aclaración de las directrices que piensa seguir en el futuro la multinacional japonesa.

Personal cercano a Sony afirmaron que «la próxima consola de Sony no será un añadido; se tratará de una unidad nueva». Eso está muy bien, pero ya lo teníamos bastante claro. Pero la declaración sigue: «todavía no tiene un nombre oficial, pero lo que sí puedo asegurar es que contará con funciones de Web-TV (Televisión por Red), y podrá comprobar el correo electrónico, así como navegar por Internet.» Otra característica que parece casi segura es una compatibilidad absoluta con el DVD (Digital Video Disc).

Por lo que parece, Sony está estudiando la posibilidad de aliarse con el inmenso proyecto de Web-TV (Televisión por Red) de Microsoft. La Web-TV, que conjuntamente con la Televisión Digital tiene todos los números para convertirse en el medio de comunicación por excelencia del futuro próximo, permite a los usuarios acceder a Internet por mediación del televisor. De este modo, uno puede navegar por la World Wide Web desde la salita de su casa y contar con todas las comodidades de este servicio, incluyendo el correo electrónico. Si esta alianza se llevara cabo, ambas partes sacarían suculentos beneficios. Los chicos de Microsoft son más que capaces de aportar el sistema operativo específico que requiera Sony, mientras que el gigante yanqui de la informática no se negará a contar con una masa ingente de nuevos usuarios de la red de Microsoft gracias a la PlayStation 2. Vamos, que podrían convertirse prácticamente en los amos globales de la comunicación y del entretenimiento.

La verdad es que lo que lo que sugieren estas fuentes informativas encaja a la perfección con la presunción no confirmada de que la compañía americana de tecnología LSI Logic, a la chita callando, está a punto de lanzar un nuevo chip. Resulta que esta empresa fue la que, en 1993, se alió con Sony para diseñar y fabricar el chip de la CPU que controla la PlayStation.

Este nuevo súper chip, el G-12, parece perfecto para este tipo de unidad multifuncional que todos esperamos, ya que goza de 223 millones de transistores, señal mezclada, memoria incorporada y, lo que parece más extraño, propiedades de frecuencia de radio. De hecho, la propia LSI está invadiendo el mercado con esta tecnología.

Sí, ya sabemos que todo esto te suena a chino, a nosotros también. Lo que cuenta es que Sony, como siempre, se niega a confirmar o a desmentir que esté dispuesta a utilizar esta tecnología en la próxima PlayStation. Ni siquiera ha anunciado si pretende seguir colaborando con LSI en el futuro.

Sin embargo, lo que sí sabemos es que el chip empezará a producirse a mediados de 1999 por lo que, si el intérvalo entre producción y venta es el habitual, podría ser que los consumidores japoneses gozasen de la nueva PlayStation a finales de siglo o a principios del próximo milenio. No está nada mal.

Pero con los pies en la Tierra, lo único cierto es que cuando se le exige a cualquiera de las fuentes informativas antes mencionadas que aporten datos concretos sobre sus afirmaciones, lo único que saben responder es «ve a ver *Godzilla*».

De todo lo dicho hasta ahora, puede que nada, todo o sólo una parte sea verdad. Para seguir informado sobre los últimos rumores o, esperemos, noticias confirmadas, tendrás que leer *PlayStation Power*.



▲ El G-12, el último chip de LSI Logic, podría ser el que incorporara la PlayStation 2.



▲ Lo más probable es que la PlayStation se parezca más a un vídeo que a este diseño previo que idearon nuestros compañeros de PlayStation Magazine.

● Cada día que pasa, Sony está más cerca de la PlayStation 2...

¡PARAD MÁQUINAS!
ÚLTIMAS NOTICIAS

- Activision ha anunciado la compra de la serie de golf *Jack Nicklaus Golf* para PlayStation. Desde 1988, es un éxito enorme para PC, y la versión para PlayStation del malhumorado y entrañable Jack será lanzada en algún momento antes de Navidad, pero tendrá que ser buena para enfrentarse a *Everybody's Golf*.
- *Resident Evil 2* ha roto todavía más récords al sobrepasar el millón de órdenes de precompra en Europa. En Virgin tienen mucho que celebrar.
- EA ha anunciado que *Fight Night Foes* y *Nascar 99* se pondrán a la venta a lo largo del año.

Primer contacto

Wild Arms

Wild Arms estará, finalmente, entre nosotros el mes de octubre. Paciencia

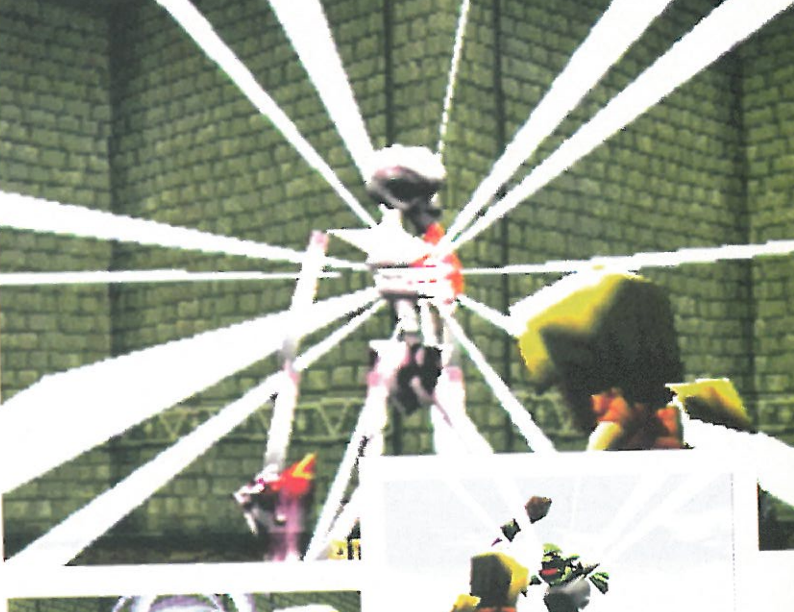
Cuando vimos por primera vez *Wild Arms*, consiguió obtener una buena impresión en nosotros, gracias a la escasez de decentes juegos de rol para PlayStation y a su juego envolvente. Es, sobre todo, una fantasía imaginativa, del tipo que encontrarías en SNES. Si conoces *Alundra*, sabrás de lo que estamos hablando. De todas formas, desde entonces, *Final Fantasy* ha sorprendido y enamorado a los que odian los juegos de rol y las apuestas a su favor han crecido enormemente, tanto desde el punto de vista financiero como en lo que respecta a la calidad visual.

Sony lamentará el inexplicable retraso en hacer llegar *Wild Arms* a un público ávido de juegos de rol. O quizá no. PSP

LANZAMIENTO OCTUBRE DE: SONY

«Sony lamentará el inexplicable retraso en hacer llegar Wild Arms a un público ávido de juegos de rol»


▲ **Hay tres personajes principales que pueden llegar a encontrarse para formar un equipo controlable.**




▲ **El juego cambia a polígonos durante las batallas y se desmelena lanzando impresionantes ataques con iluminación.**


▶ **Este ordenador biológico parece ser la respuesta a los *puzzles* centrales del juego. Pero ¿cómo?**




▲ **Esto, te alegrarás de saberlo, no es un alma amiga. Mientras progresas, te transformas en algo más que un juego para cosas como éstas.**


▲ **El mapa del mundo está lleno de pueblecitos desperdigados como éste, que están llenos de tipos más o menos informativos. El loro es un punto para guardar.**

Noticias

Spyro The Dragon

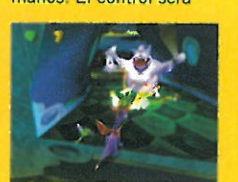
Aquí tienes las primeras informaciones sobre el juego...

Spyro The Dragon, la respuesta de Sony a *Mario 64*, se mantiene muy en secreto por el momento. Sin embargo, lo más importante es que nos han cedido muy amablemente unas cuantas imágenes y, ¡uf!, la verdad es que tiene muy buena pinta.

El juego ha sido desarrollado por los mismos creadores de *Disruptor*, el primer *shoot 'em up* en primera persona que, a pesar de haber sido aclamado por la crítica, en realidad no llegó a conseguir toda la atención que merecía. Pero con *Spyro* va a ser diferente. Su fuerza radica básicamente en tres aspectos. El primero es el mundo del juego, un vasto y expansivo terreno que promete sacar el mejor partido de las capacidades gráficas más impresionantes de la PlayStation. Se han elaborado tres motores de gráficos en 3-D. El primero controla los escenarios que se dibujarán cubriendo enormes distancias, pero sin presentar ese efecto borroso que frecuentemente aparece en otros juegos en 3-D. El segundo se encarga de la animación de los personajes, y el tercero se dedica a los detalles de fondo. El resultado debería ser un mundo totalmente creíble, que el jugador podrá explorar a su antojo. El segundo aspecto que merece la pena destacar es la Inteligencia Artificial de los personajes que no maneja el jugador. La mayoría de las criaturas del juego interactúan unas con otras tanto si el jugador está cerca, como si no, y es justamente esto, según las expectativas de sus creadores, lo que hará que el juego sea una experiencia mucho más absorbente y convincente.

Y, por último, debemos hablar del sistema de control y de la cámara que, por lo que parece, permitirán a los jugadores explorar el mundo del juego con plena libertad, sin importar si uno es novato o experto, ya que tendrás que preocuparte continuamente de lo que estás haciendo con sus manos. El control será intuitivo y la cámara seguirá fluidamente la acción, sin tener en cuenta el estado del juego.

Todo esto suena realmente impresionante y, por supuesto, no lo sabremos hasta que hagamos la prueba definitiva pero, por la información que tenemos hasta ahora, *Spyro The Dragon* tiene toda la pinta de convertirse en un título de referencia para PlayStation. Además, asomando su nada despreciable cabeza en escena, está *Crash Bandicoot 3*. Aunque no alcanza totalmente el enfoque en 3-D (no lineal) que *Spyro* ha adoptado, el tercer juego de esta exitosa serie vendrá con un montón de nuevas ideas. Conscientes de la necesidad de avanzar al ritmo de los tiempos, Naughty Dog, los creadores de *Crash*, están presentando esto como el juego *Crash* definitivo y también como una especie de puente hacia las nuevas tecnologías de las plataformas. A pesar de ello, no esperes ver los resultados de esta evolución tecnológica enseguida, porque el próximo producto de Naughty Dog no es para nada un juego de plataformas. Sin embargo, el presidente de Naughty Dog, Jason Rubin, ha afirmado que les encanta el género de las plataformas y que volverán a el en cuanto terminen con el proyecto que llevan entre manos. PSP



▲ ¿Qué futuro le espera ahora a las otras consolas?

▲ Es tan bueno como parece. Lo sabemos porque lo hemos probado.

Las Plataformas saltan a las tres dimensiones. Otra vez.

Primer contacto

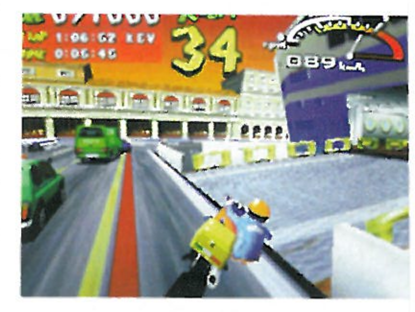
Radikal Bikes

De la mano de los fabricantes españoles Gaelco, vía Atari, los veteranos de las recreativas, vía Midway, los gigantes norteamericanos...

Radikal bikes es otro juego arcade que parece que (casi seguro) aterrizará en nuestras PlayStation antes de que se acabe el año. Los fabricantes Atari, de los que ya debes haber oído hablar, parecen haber dado con un híbrido entre *Road Rash* y *Paper Boy*. Se trata de un juego de carreras de acción y desafío total, que te sienta al mando de un ciclomotor de repartidor de pizzas. Tu objetivo, como era de esperar, es entregar pizzas, con un importantísimo inconveniente: tendrás que competir con tu rival de la computadora. Los dos compartís una serie de direcciones de entrega y tú tendrás que encontrar la manera de llegar antes de que tu contrincante CPU te robe la clientela.

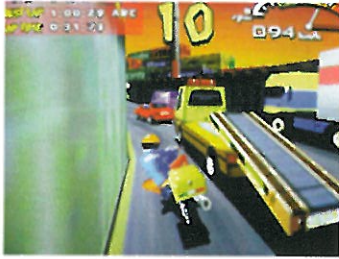
Esta lucha de ingenio de 50cc se desarrolla a través de 12 extensos paisajes urbanos llenos de peligrosos obstáculos (sobre todo el dichoso tráfico) y de atajos al estilo *GTI Club*.

Lo único que tienes de tu parte es una buena colección de potenciadores diseminados por toda el área, como los reforzadores de velocidad y la extraña powerpatada, que te permite apartar a los coches de tu camino con un sólo movimiento de tu pie. Más noticias en breve. PSP





▲ Recoge los reforzadores y podrás apartar a los coches de una patada. Muy útil.



▲ Ten en cuenta que esto son imágenes de arcade.

Noticias

Disney/Sony

Disney Interactive y Sony editarán varios títulos para PlayStation

Disney Interactive y Sony Computer Entertainment han hecho público recientemente un acuerdo por el cual ambas compañías editarán tres títulos para PlayStation en Estados Unidos y uno más para Europa. Entre los juegos que podremos disfrutar próximamente cabe destacar *A Bug's Life* y *Tarzan*. *A Bug's Life* está previsto que llegue a Europa a principios de 1999. Ésta no es la primera vez que Disney entra en el terreno de los videojuegos ya que publicó hace unos meses *Hércules*.

● Primer contacto

Thrill Kill

Un juego de lucha que promete tener todo el gore de Mortal Kombat 4 y el doble de diversión

Si ya es divertido reducir a uno sólo de tus conocidos a un amorfo amasijo sanguinolento (virtualmente hablando, se entiende), ¿no sería también bonito poder machacar a tres amigos a la vez?

Pues, justamente, ésta debe ser la línea de pensamiento que entraña *Thrill Kill*, porque es el primer *beat 'em up* que te permite hacer exactamente eso, de la forma más perversamente *gore* posible (y es compatible con Multi-Tap).

LANZAMIENTO OCTUBRE DE: VIRGIN

El escenario te sitúa en el infierno, en la piel de uno de los 11 luchadores especialmente retorcidos.

Y tenéis que daros los unos contra los otros. Hay montones de sangre, está todo en 3-D y parece doloroso. Seguro que captas la idea general.


▲ Date un largo viaje hasta el infierno para luchar contra tus adversarios en un lavabo de bar de lo más corriente.


▲ Una mujer un poco sádica que además trata de darte en tus partes más íntimas. ¡Cuidadín!


▲ Si te descuidas te van a dar por todas partes, hasta en el carnet de identidad.


▲ Parece que hay un efecto un poco borroso en toda la animación.

● Noticias

Fútbol & Play

Infogrames ficha a Ronaldo

Ronaldo forma parte ya de la Playstation. Además de ser un genio del balón, no ha desaprovechado la oportunidad que le ha brindado Infogrames de ser protagonista de una serie de juegos para varias plataformas. Si no fallan las previsiones de la compañía francesa, el primero de estos títulos, de un total de siete, verá la luz a finales de este año. El acuerdo, un contrato exclusivo de tres años, incluye además de la aparición y colaboración de Ronaldo, la incorporación de su imagen en los juegos de deportes que edite Infogrames. Bruno Bonnell, presidente y director general de la compañía gala, afirmó en el momento de firmar el contrato (que cuenta con la aprobación de Nike) que «Ronaldo representa una figura estelar con la que podremos trabajar». Avanzó que «nuestros diseñadores prevén crear un juego que parezca completamente real, con gráficos en 3-D, que capten la increíble velocidad de Ronaldo, su fuerza y sus fantásticas habilidades, como, por ejemplo, la forma que tiene de celebrar los goles, abriendo los brazos como si fuera un avión».


▲ ¿Podrás esperar para ver a Ronaldinho «volar» tras haber marcado un golazo?

● Puesta al día

S.C.A.R.S

Una panda de animales se ha apoderado de la carretera. Pero no son animales cualquiera. Se trata de bichejos con tracción a las cuatro ruedas y armados hasta los colmillos

La propuesta no puede ser más tentadora. Se trata de correr a toda velocidad a través de los más increíbles escenarios con el objetivo de subir a lo más alto del podio. Pero no se acaba aquí la cosa. A la impresionante velocidad de estos vehículos, tendrás que sumarle una espeluznante capacidad destructiva que, bien empleada, puede serte de gran ayuda en la consecución de tu objetivo.

Como puedes ver, esta idea parte del famoso *Mario Kart* de SuperNes, aunque no es la primera vez que alguien intenta algo parecido para la PSX. Por el momento, los resultados no han sido demasiado convincentes, pero aquí llega Vivid Image que, bajo la tutela de Ubi Soft, está decidida a demostrar que saben hacer las cosas bien.

Y por lo que hemos podido ver hasta el momento, la cosa promete un montón: nueve circuitos de lo más variopinto y original, nueve coches que basan su aspecto en los animales más salvajes de la Tierra y que son capaces de realizar las cosas más inverosímiles jamás vistas en una carretera, repeticiones, modo Versus, tecnología en 3-D... Y por si fuera poco, todo ello a una velocidad espeluznante.

Esperemos que esta misma velocidad sea la que traiga *S.C.A.R.S* hacia nosotros sin más demora.



Primer contacto

Red Alert: Retaliation

Última ampliación del universo siempre en expansión de Command and Conquer: la decimoprimera actualización contando todos los formatos. Seguro que te lo compras

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE DE: VIRGIN

Mientras que los fans del PC, que al fin y al cabo fueron los primeros en tenerlo, disfrutan de constantes actualizaciones de *C&C*, ésta será sólo la tercera versión que aparece para PlayStation. Dado el éxito obtenido por las dos entregas anteriores, la original y *Red Alert*, no sería muy arriesgado apostar a que *Retaliation* volará de las estanterías. Pero la cuestión es ¿qué es lo que tendrá que no tengan las dos primeras?

La novedad más obvia, y más importante, es el montón de nuevas misiones —34 misiones solo y 100 multi-jugadores en total—, una impresionante combinación de los paquetes *Counterstrike* y *Aftermath* de PC. Luego, por supuesto, están las nuevas unidades. Aunque el nivel tecnológico en general es el mismo que en *Red Alert*, las misiones de *Counterstrike* incluyen tres nuevas unidades, mientras que la aventura *Aftermath* contribuye con siete chismes extra, incluyendo los tanques Telsa, los camiones de demolición explosivos y las tropas de asalto. Lo mejor de todo es que el juego vuelve a presentarse en dos discos separados: Aliados y Soviéticos, lo que permite jugar partidas con la opción de enlace con sólo una copia de *Retaliation*. PSP



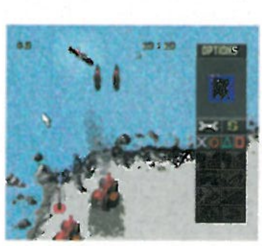
▲ Más nieve, como en *Red Alert*. Desde luego el lila de los tanques pega el cante entre tanto blanco.

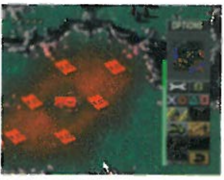


▲ La barra de menú de la derecha de la pantalla se mantiene prácticamente intacta.








▲ Uno de los nuevos ataques. Muy efectivo por cierto.


▲ OUna vez más, poniendo el paisaje patas «arriba».



▲ Pocas cosas son tan reconfortantes como lanzar una bomba devastadora. Eso les enseñará...

Primer contacto

Frenzy!

Vaya gracia nos ha hecho. Gracias

LANZAMIENTO: JULIO DE: ARCADIA

Resulta bastante absurdo a veces, sin embargo *Frenzy!* tiene todos los ingredientes de un buen *shoot 'em up*: rápidos gráficos en 3-D, un montón de enemigos y cantidades industriales de potenciadores.

Como puedes ver todo es bastante en plan cachondeo, de dibujos, aunque tiene sus jefes, su argumento y todo lo demás.

El barón Von-To-Ten ha creado un artefacto del juicio final y ha construido todo un ejército (en el patio trasero de su escondite súper secreto).

Como cabe esperar en estos casos, tú eres el único piloto que han enviado a solucionar el asunto, con sólo tu desvencijado biplano y una serie de desquiciantes armas especiales. Bombas fétidas, pingüinos torpedo... captas la idea, ¿no? Bueno, vale, suena un pelín cutre, pero un poco de sentido del humor nunca ha matado a nadie. Venga hombre, sonríe un poco, haz el favor. PSP


▲ Si te apetece, siempre puedes darte la vuelta y dispararle a algo que te hayas dejado atrás.

Global Domination

De la mano del nuevo estudio en Leeds de Psygnosis, llega otro posible bombazo, un shoot 'em up arcade de combate y estrategia en 3-D. ¿Y esto qué quiere decir?

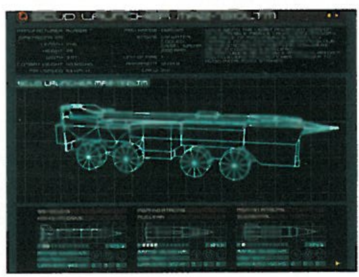
Imagina el hijo mutante en tres dimensiones que podría surgir de la unión entre el apocalíptico clásico recreativo *Missile Command* y el anácronico juego de mesa *Risk* y Psygnosis tendrá que reconocer que has captado más o menos la idea. Tu principal objetivo es bien simple: llevar al país de tu elección hasta la máxima posición de poder mundial. O sea, para abreviar, DOMINAR EL MUNDO (¡ja, ja, ja!, suena una carcajada siniestra).



▲ **Aprovecha al máximo esta oportunidad para liberar todas esas perversas ansias de poder que llevas dentro.**

▶ **¡Ahí va eso, mamarracho! Como Juegos de guerra, pero de verdad. Eso es lo que en REALIDAD queremos.**

En esencia, es un juego de estrategia en tiempo real, como *Command and Conquer*, pero a mayor escala. Por lo tanto, el control de suministros representa claramente una importante parte de tus responsabilidades,



▲ **Tienes a tu disposición toda suerte de armas de alta tecnología. En nuestra opinión, este tanque es bastante cutrillo.**



aunque por otro lado, según los chicos de Psygnosis, la acción propiamente dicha entusiasmará a los más adeptos a la acción arcade de «gatillo flojo». Bueno eso es lo que dicen, pero realmente parece que han conseguido encontrar ese equilibrio gracias a la inclusión de varios modos de juego y un «editor de escenarios».

LANZAMIENTO: OCTUBRE

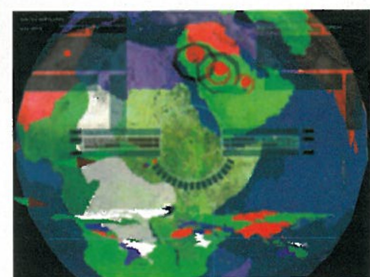
De entrada, puedes jugar con los escenarios basados en las misiones, que acaban en victoria o fracaso, probar el modo Academia, que empieza poniendo a prueba tus conocimientos básicos, pero que acaba siendo una verdadera conquista por la dominación mundial, o puedes intentar sacarle partido a ese editor de escenarios. Éste te permite restringir la tecnología disponible, escogiendo la época, desde los relativamente simples años 60 hasta el mundo ultra tecnológico del año 2015.



▲ **¿Qué es esto, una instalación militar secreta? ¿O un silo de misiles? Tú decides.**

▶ **A ver cómo es el mundo cuando eres el más grande... y dispones de un impresionante sistema de puntería.**

Las reuniones de estrategia en directo y la presencia de *feedback* contribuyen a que la acción sea particularmente agradable y, además, puedes jugar contra un amigo a través de la opción enlace. También merece la pena destacar que, de entrada, ningún país presenta ventaja alguna sobre los demás. Así que... ésta es la nuestra. Depende sólo de ti. Brrr. PSP





Noticias

KONAMI

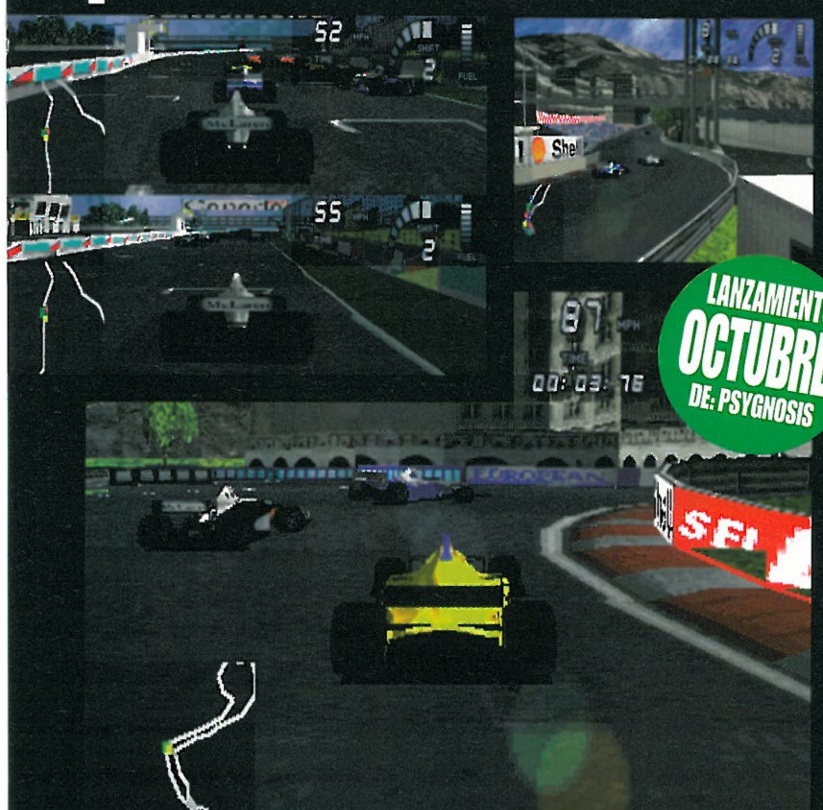


Konami celebra su súper éxito de ventas

Konami, Co. Ltd., ha obtenido unos ingresos en el último año de 101.850 millones de pesetas (al cambio) por lo que se refiere a ventas. Si aún tines fuerza para seguir leyendo (¡ni se te ocurra comparar estas cifras con tu paga semanal!), deberías saber que los beneficios ascienden a la nada despreciable cantidad de 7.081 millones de pesetas. Para que te hagas una idea si las mates no son lo tuyo, la cifra representa un crecimiento «año por año» de casi un 30%, lo que sitúa a Konami como la segunda compañía japonesa más importante de juegos electrónicos. La parte más substancial de sus ventas (46.200 millones de pesetas) se halla en el desarrollo y distribución de videojuegos y juegos de ordenador. Pero Konami aún no está del todo satisfecha, así que se ha propuesto como objetivo para este año aumentar las ventas fuera de Japón en un 140%. Kunio Neo, jefe de Konami Europa, se muestra muy seguro de alcanzar dicha meta ya que cuenta con juegos tan esperados como *Metal Gear Solid, Silent Hill* o *International Superstar Soccer Pro '98*, todos ellos para PlayStation. Con estos títulos a la vuelta de la esquina, ¿hay alguien que apueste algo a que no lo consiguen?

F1'98

¡Primeras imágenes del mejor F1 DE LA HISTORIA!



▲La tercera entrega de *F1* va a tener que ofrecer algo completamente distinto para tentar a la enorme cantidad de jugadores que ya se compraron los dos originales, frente a la competencia de lindezas tales como *Tekken 3*, *Tomb Raider 3*, y el poderoso *Metal Gear Solid*. Que empiece la batalla.

Otro año, otro juego *Formula Uno* de Psygnosis. Pero no se trata de una simple «limpieza de cara» como hemos visto en otros casos, utilizando prácticamente el mismo motor, con la actualización de turno de la jugabilidad y un nuevo juego de estadísticas puestas día.

Este juego se ha reconstruido por completo porque el tercer y seguramente mejor juego de F1 de la historia ha sido realizado por un nuevo equipo de codificadores.

En lo que parece ser una sorprendentemente amigable entrega de (prestigiosas) responsabilidades, Bizarre Creations —los desarrolladores de los primeros dos juegos— van a pasarle el lucrativo relevo a un nuevo rival dentro del competitivo mundo de los equipos de codificadores de Psygnosis.

Los recién llegados, Visual Sciences, son un grupo formado por gente muy diversa y dirigido por Russel Kay, ex de DMA Design, y con un currículum que incluye *Lemmings Paintball*. Este joven equipo debutó en la PlayStation con *Grand Theft Auto*.

Aún es demasiado pronto para este último *F1* —está previsto que salga en octubre, pero no nos extrañaría que lo hiciera más tarde— y, por lo tanto, muchos de los detalles no están todavía muy claros. Los comentarios, por ejemplo, irán a cargo de «dos de tus comentaristas favoritos», o sea, que todavía no hay ningún contrato definitivo.

Sin embargo, se tienen noticias de un nuevo y mejorado sistema de boxes, y nosotros sabemos lo importante que esto resulta para aquéllos que disfrutan con carreras tan largas como las reales. También se han incluido capturas de movimiento del propio equipo, así que debe tener un aspecto particularmente «increíble». Y algo más pertinente: parece ser que habrá algún tipo de «comunicación» en dos direcciones con la línea de boxes, que te permitirá dictar tu estrategia en marcha, reduciendo así el tiempo que pasas fuera de la pista; bueno, siempre que eso sea realmente lo que quieres.

Lo más emocionante que hemos oído es que incluirán una carrera multijugador para más de cuatro personas. Los dos juegos anteriores ofrecían un modo dos jugadores; *F1* utilizaba la opción enlace, que *F1 '97* sustituyó por el sistema de pantalla partida. *F1 '98* combina ambos formatos e incluye a todos los competidores, es decir, que se acabó eso de correr solos, sin importar los distintos niveles de habilidad que tengan los corredores humanos. También será compatible con el Dual Shock.


«El tercer y seguramente mejor juego de F1 de la historia ha sido desarrollado por un equipo de codificadores completamente nuevo»
12



F1 '98 Una contienda para cuatro jugadores

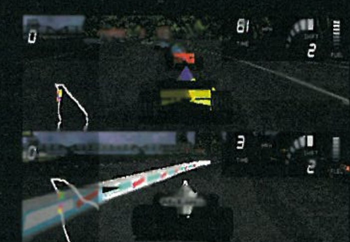
● El *F1* original presentaba un innovador, pero poco utilizado modo enlace; *F1 '97* lo sustituyó por un modo a pantalla partida que al principio parecía muy bueno, pero que resultó ser algo aburrido; lo que nos lleva a...
¡Sí! Lo has adivinado, un modo Enlace para cuatro jugadores con pantalla partida para *F1 '98*. Nos han asegurado que la pantalla partida ha sido ampliamente mejorada (más coches en la pista) y esto sumado a que Sony se ha propuesto vender toneladas de cables de enlace dentro de algunos meses gracias a su campaña «social gaming», nos lleva a suponer que unos cuantos jugadores llegarán a poder comprobarlo.

▲ Nos han confirmado que *F1 '98* será totalmente compatible con el Pad analógico Dual Shock. ¿Nos preguntamos si sentiremos algo en el cambio de neumáticos?



▲En ninguna de estas imágenes aparece un solo McLarens. ¿Debemos sospechar que existe algún problema de licencias?



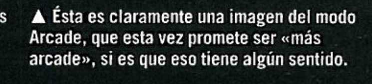


▲ Con *Gran Turismo* habiendo establecido el estándar para las repeticiones de carreras, Visual Sciences tendrá que trabajar duro para impresionarnos, incluso aunque se pueda ver la carrera completa. Prepárate para ángulos de cámara más televisivos, amplias panorámicas y zooms graduales.



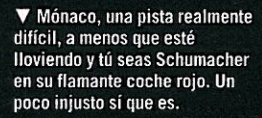


▲ Los chicos de Visual Sciences no fueron muy explícitos, pero se ha hablado de un modo de resolución mucho superior a la de *F1 '97*. No suena nada mal.



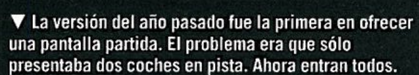
◄ Como de costumbre, si pisas la hierba con una rueda, ya estás acabado en el modo Experto. ¿Tiene que ser por fuerza tan realista?

▼ Mónaco, una pista realmente difícil, a menos que esté lloviendo y tú seas Schumacher en su flamante coche rojo. Un poco injusto sí que es.



▲ Ésta es claramente una imagen del modo Arcade, que esta vez promete ser «más arcade», si es que eso tiene algún sentido.

▼ La versión del año pasado fue la primera en ofrecer una pantalla partida. El problema era que sólo presentaba dos coches en pista. Ahora entran todos.





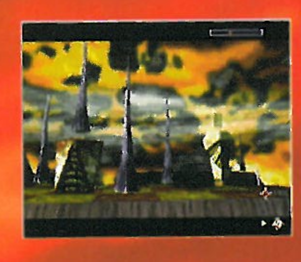
▲ Obviamente la «amplia actividad fuera de pista» todavía está por ver. De nuevo, permítenos recalcar que estas imágenes son muy prematuras.





EL TE ESTÁ VIGILANDO...
¿SERÁS LO SUFICIENTEMENTE RÁPIDO PARA DERROTAR AL SENTINEL?























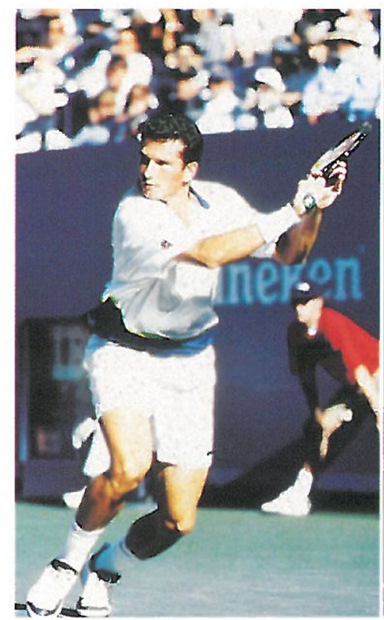
Primer contacto

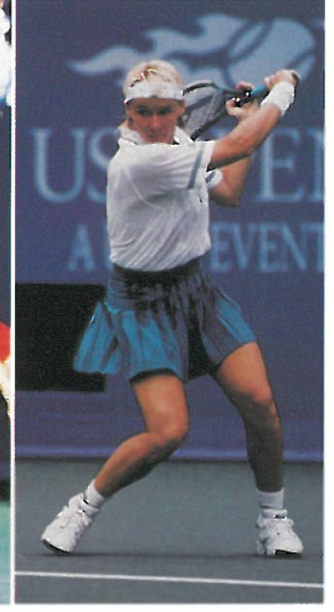
All Star Tennis '99

Los recientes éxitos de la llamada «flota Moyà» presagian una excelente acogida a este título de Ubi Soft, que invadirá nuestra Play en septiembre

Los éxitos de los chicos de Clemente no han dado demasiadas alegrías a los hinchas de nuestro país. Por suerte, otros deportistas han conseguido que podamos sacar pecho ante cualquier «guiri». Después del impresionante papel desempeñado por Moyà, Arantxa y Corretja en los últimos torneos tenísticos, sólo nos faltaba un nuevo juego de tenis para seguir en nuestra escalada de prestigio internacional. Ubi Soft se ha dado cuenta de esta circunstancia y a finales del verano nos regalará (tranquilo, es un decir) su *All Star Tennis '99*. Este programa, creado por Smart Dog, utiliza la base creada para el notable *Tennis Arena,* pero perfecciona su entorno gráfico y la sensación de realismo. La verdad es que, por lo que hemos podido ver, se están saliendo con la suya. Y la mejor manera de aumentar la sensación de realismo no puede ser otra más que fichar a unas cuantas estrellas del mundo de la raqueta e incluir algunos de sus golpes más preciados, así como sus características físicas e indumentaria personal. Ahí van algunos de los nombres: Conchita Martínez, Jana Novotna, Michael Chang, Richard Krajicek y hasta cuatro jugadores más, que junto a las ocho pistas diferentes y a los tres modos de juego lo convierten en una cita obligada para después del verano. A esperar toca. PSP







Puesta al día

Shadow Gunner The Robot Wars

El estilo Heavy Metal parece que crea escuela y sino fíjate en esta nueva creación de Vertex, que te pone a los mandos de un robot de lo más destructivo...

Pero no todo es *Heavy Metal.* También tiene tintes del género robot justiciero similares a juegos recientes como el interesantísimo *Brahma Force*, o la adaptación del *manga, Ghost in the Shell.* Como puedes ver la idea de sus creadores no es demasiado original y habrá que ver si serán suficientes un movimiento hiperrealista de los robots, un total de 15 escenarios diferentes (divididos en tres niveles), 17 enemigos (cada uno dotado de una sorprendente Inteligencia Artificial), radares, explosiones, montones de armas y todo lo que se espera de un juego de este tipo.

Su lanzamiento está previsto para agosto y ése será un buen momento para comprobar la aportación de este nuevo CD, distribuido por Ubi Soft, dentro de un terreno ya transitado pero nunca logrado. PSP





Primer contacto

V2000

Vaya gracia nos ha hecho. Gracias

Se trata de la secuela del clásico de los años 80 llamado *Virus.* En este programa, desarrollado por David Braben y los chicos de Frontier Developments, deberás rescatar a gente, ayudar a pueblos enteros y todo ello utilizando tu ingenio y estrategia para conseguir tu objetivo en cada uno de los niveles. La acción te sumerge en el agradable vuelo de una nave con la cual tendrás que enfrentarte a las criaturas gigantes que intentan esparcir un terrible virus de color rojo por todo el mundo. Para ello, estarás dotado de armas y habilidades, que irás consiguiendo a medida que progresas en el juego. Hay 30 niveles que se desarrollan en 6 mundos diferentes, incluidos el agua, las rocas y los mundos de hielo. Cada uno de ellos cuenta con personajes y problemas propios. Si no fallan las previsiones de Grolier Interactive, el juego verá la luz el próximo otoño, allá por el mes de septiembre. PSP



¡PARAD MÁQUINAS! ULTIMAS NOTICIAS

● Quizá *Wing Commander*, la película que se está rodando en Luxemburgo, no será una tontería monumental, después de todo. En el film, aparecerá producción artística del diseñador de producción Peter Lamont, ganador de un Óscar. Fue reconocido por su excelente trabajo en Titanic. La película (en la que, a diferencia de lo que se ha dicho NO APARECERÁ la estrella de La guerra de las galaxias, Mark Hamill) se presentará a finales de año.

● Centro Mail continúa su expansión imparable a lo largo y ancho del país. La cadena de tiendas de informática y videojuegos ha abierto un nuevo establecimiento en Pozuelo de Alarcón (Madrid). Con este centro son ya 58 las tiendas que, dentro de la misma estética, posee Centro Mail.

● Primer contacto

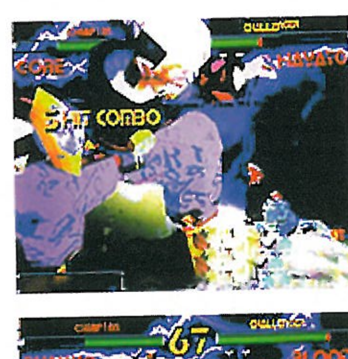
Plasma Sword: Nightmare Of Bilstein

O Star Gladiators para usted, caballero. Capcom vuelve a inaugurar su primerísimo beat 'em up en 3-D

Los fans enamorados del original, si es que hay alguno, bailarán por las calles cuando oigan que Capcom se ha desmelenado y aparece con una secuela que ellos mismos han clasificado como un producto *beat 'em up* de alta calidad.

Visualmente, Capcom ha aprendido mucho en los últimos dos años. Los nuevos efectos especiales parecen tener una deuda gráfica con los sorprendentes finales de *Street Fighter EX*, ya que escenarios giratorios y enormes explosiones son la norma más que la excepción.

Por otra parte, *Plasma Sword*, como el mismo nombre sugiere, refuerza los movimientos del *Plasma* original, añadiendo una serie de funciones defensivas, que también causan daños considerables según el personaje. La lluvia, por ejemplo, puede quitar de en medio a un oponente que te está adelantando en un bloque de hielo. El juego, actualmente, está dirigido únicamente a los arcades japoneses, pero al ser el harware compatible con Sony, es muy probable que termine apareciendo para PlayStation.











▲ Ése debe ser Ice-boy con su autolanzador patentado. Parece bastante interesante ¿no?

LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

	Juego	Género
1	Parasite Eve	Juego de rol
2	Tekken 3	Beat-'em-up
3	Gran Turismo	Racer
4	Rebus	Shoot-'em-up
5	Twin Bee RPG	Juego de rol
6	Biohazard 2	Acción/Aventura en 3-D
7	Xenogears	Juego de rol
8	X-Men Vs Street Fighter	Beat-'em-up
9	Tenchu	Beat-'em-up
10	Chora Q3	Carreras



● Japón

Desde Oriente

Os habla vuestro corresponsal en Tokio...

Al público japonés nunca le han dejado de gustar los *beat 'em up* en 2-D. *King of Fighters*, de SNK, y la serie *Samurai Spirits* han obtenido resultados mucho mejores de los que los occidentales hubieran podido esperar, mientras que *X-Men Vs Street Fighter* y *Puzzle Fighter* y la secuela *Pocket Fighter* están llamando mucho la atención. Esto explica por qué un juego llamado *Guilty Gear*, de un desarrollador relativamente poco conocido, Ark System Works, es, en estos momentos, uno de los lanzamientos para PlayStation más esperados.



Para encontrar la auténtica realidad de la cultura del juego, es necesario que te dirijas a un distrito de Tokio: Harajuku y, concretamente, a Takeshita Dori, donde encontrarás lo mejor en *gadgets* de juegos (así como innumerables consolas Print Club y objetos *anime*). La primera parada de hoy es el impresionante establecimiento Asovini, de ASCII, un auténtico tesoro para el occidental de compras en Japón.

Ésta es sólo una de las muchas tiendas que se han especializado únicamente en mercancía relacionada con juegos, y en sus increíbles estantes encontrarás de todo lo que se te pueda ocurrir.

El periférico más solicitado para el más ardiente *beat 'em up* es, como es fácil suponer, el stick *arcade* para *Tekken 3* de Namco. Naturalmente, sólo puedes procurarte uno (y la exuberante caja en la que viene) de importación de momento, pero, si llevas tu *Tekken 3* y el dinero, recomendamos que compres uno.





▼ El stick arcade *Tekken 3*. Es una pequeña joya del movimiento.



Puesta al día

N20

Un juego a cargo de un tipo que ya codificaba juegos cuando tú todavía bebías leche materna

A los fans de los *shoot 'em up* clásicos como *Tempest* (y su actualización *Tempest 2000*) se les van a llenar los ojos de lágrimas. Programado por el legendario Tony Crowther, creador del clásico juego de disparos para Commodore 64, *Uridium*, pretende conjugar la imperecedera acción *shoot 'em up* con fantásticos efectos visuales en una explosión de locura psicodélica y «centrífuga». Si algún juego requiere llevar impresa en la caja una advertencia sobre la epilepsia, éste es ese juego. Es realmente una experiencia desconcertante; sólo el argumento en si ya resulta científicamente bastante surrealista.

El Torus es un enorme tubo en el espacio que actúa a modo de carretera interestelar. El problema es que hay fuerzas infernales en juego y una raza de criaturas «bichoformes» se está criando dentro del Torus, alimentándose del Óxido Nitroso que el tubo produce (y que normalmente sirve de carburante para los vehículos que pasan por la autopista). Es tu objetivo, para variar, liberar al Torus de estas criaturas (seleccionando y actualizando uno de los cinco vehículos a tu disposición) y evitar el desastre.

Lo que los fabricantes esperan que haga del juego un éxito completo es el inconfundible estilo anticuado, o clásico, propiamente dicho, de su jugabilidad combinado con un «corte de pelo» actual. Y, por lo que hemos podido ver hasta ahora, parecen haberlo conseguido.

LANZAMIENTO: JULIO DE: ARCADIA

Tienes más de 30 niveles por recorrer, pero ten en cuenta que en tu primer intento, probablemente no llegarás a pasar del tercero. Si consideramos que, como en otros clásicos *shoot 'em up*, la violencia aumenta en cada nivel, sospechamos que llegar al final del juego no va a ser precisamente coser y cantar.

Pero acabar el juego no es lo único que importa. De nuevo, como en los clásicos *shoot 'em up* de otros tiempos, gran parte de la emoción consiste en intentar conseguir la puntuación más alta posible. Una buena racha de tiros permitirán al jugador situarse un poco por encima de la mejor puntuación, lo suficiente como para que al amigo le entren unas ganas locas de intentar superarte. A todo esto, se añade el desafío de disparar a las cinco setas que hay en cada nivel, para acceder a las numerosas secciones extra disponibles.

Y si la acción de disparos no te convence del todo, la fluidez y la velocidad de los gráficos acabarán por conquistarte. El Torus no sólo goza de una maravillosa riqueza de detalles sino que, además, se mueve a una velocidad de vértigo. Cuantos más enemigos derribas, más N20 se vierte en el interior del Torus, lo cual hace que cada vez corras más deprisa, hasta que, o bien te llega a sangrar la nariz, o simplemente te la pegas.



▲ Fíjate en estos increíbles efectos. Se te va la cabeza si juegas mucho rato.





▲ Una enorme especie de red se extiende por el tubo. Malas noticias.



▲ Dispara a las setas siempre que puedas. Conseguirás potenciadores.



▲ Más huevos, más pinchos, más razones para... ¡salir de aquí!



▲ El clásico estilo de *shoot 'em up* tradicional es el mayor punto a favor del juego.



▲ Cuanto más aciertas, más rápido vas. Las hemorragias nasales son de lo más normal.

● *Bust A-Move*, el juego de baile de Enix, ya tiene secuela. El desarrollo acaba de empezar pero, según parece, en Enix se están planteando si incluyen pechos vivos o muertos.
● Más noticias japonesas. En Human están trabajando en Deketora: The Art Truck Battle, en el cual el jugador toma el volante de un camión articulado. Tu misión consiste en entregar tu carga a una serie de destinos bajo unos límites de tiempo muy estrictos.
● Hay otro juego de esquí y snowboard en camino. Se trata de un título producido por los desarrolladores de *Tokyo Highway Battle*, Pack-In Soft, de Tokio. El juego incluso ofrecerá los mismos mecanismos que *Battle*, así como una historia de amor. ¿Marchando una de romance en París?

● Primer contacto

Streak

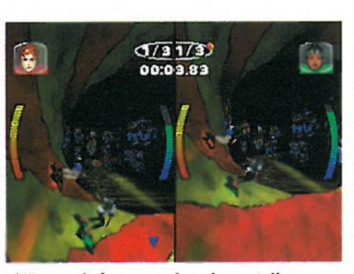
Siguiendo al snowboard como acontecimiento olímpico, se producen más y más juegos para PlayStation para los petimetres

Los chavales esos que van en monopatín con pantalones anchos estarán seguramente muy satisfechos este mes, ya que parece que está a punto de crearse una auténtica subcategoría de juegos PlayStation. De todas formas, *Streak* hace esfuerzos por ser la excepción a esta regla. Si se utiliza un monopatín flotante, que arrastra colores cuando se alza, puedes hacer saltos de *snowboard* o de *skateboard*, consiguiendo puntuaciones elevadas en cada salto. De todas formas, para animarte a ampliar tu repertorio de saltos, recibes cada vez menos y menos puntos cuando repites alguno. No está mal.

El guión es del estilo *Expediente X* y une las 13 pistas y los 10 jugadores, de la misma forma que lo hace un vídeojuego. En el modo un jugador, te puedes descubrir compitiendo con hasta tres corredores fantasmas, pero, a diferencia de tu vídeojuego habitual, estos tres reaccionarán con el entorno y montarán una carrera real. El juego también es compatible con Multi-Tap para hasta cuatro jugadores y Pad analógico. De momento, no hay fecha de lanzamiento, pero si las cosas continúan así, será para finales de año. Tampoco se ha podido confirmar si ese nombre será sustituído por otro con más «crédito». PSP

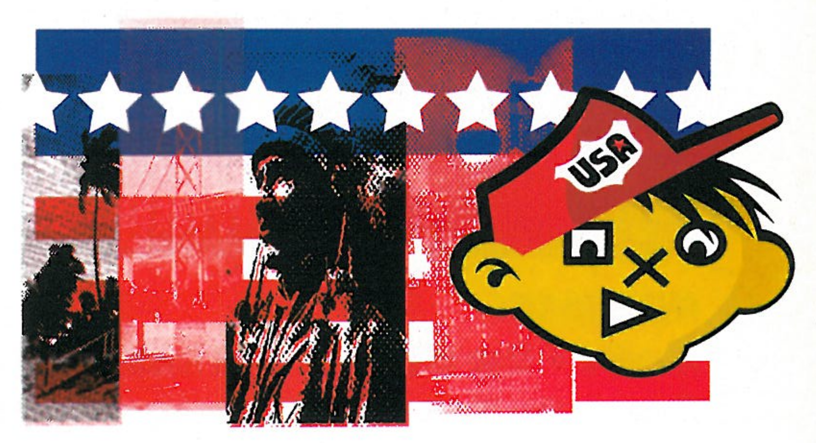


▲ Los patines volantes aparecieron con Regreso al futuro II, cuya acción transcurría, pues sí, en el futuro.



▲ Se puede jugar en el modo pantalla partida tanto vertical como horizontalmente.





● USA

Desde el Oeste

THQ está asumiendo un gran riesgo en América con el anuncio de su último juego, *Dead Unity*. Básicamente es una mezcla del más exitoso juego de terror y supervivencia, *Resident Evil 2*, pero con robots en lugar de *zombies* a los que matar. Lo cual, digámoslo claramente, es mucho más insípido que destrozar *zombies* en diversos palpitantes trozos. PSP

LISTA DE ÉXITOS EN ESTADOS UNIDOS

	Juego
1	Gran Turismo
2	Resident Evil 2
3	Bloody Roar
4	Gex 3D
5	Tomb Raider
6	Street Fighter EX
7	NBA Live '98
8	Alundra
9	WCW Nitro
10	Crash Bandicoot 2

● Noticias

Infogrames, imparable

Hace tan sólo unos días que la compañía francesa Infogrames anunciaba el acuerdo firmado con Ronaldinho y ahora nos sorprende con un nuevo contrato. El pasado día 30 de junio, Infogrames Multimedia llegó a un acuerdo con Funsoft Holding Gmbh para la adquisición de su compañía de distribución en España, Arcadia Software. Hans Otto Rabe, presidente de Funsoft, explicó que «Infogrames es una de las primeras compañías del sector en el mundo y pensamos que es la mejor solución para el futuro de nuestro producto en España». Por su parte, el director general de Infogrames en nuestro país, Eric Chulot, aseguró que «Arcadia incorpora todos los elementos, tanto a nivel de personal, producto distibuido, experiencia y logística, que nos eran necesarios para reforzar nuestra presencia en el mercado español». Chulot se atreve incluso a vaticinar que, «el acuerdo convertirá a Infogrames en la empresa líder de distribución de software de entretenimiento de España a muy corto plazo». Arcadia Software fue fundada en mayo de 1993, mientras que Infogrames se instaló en nuestro país hace unos dos años. PSP



¡NÚMERO 19 YA A LA VENTA!

Edición Oficial Española
PlayStation Magazine 19

INCLUYE 1 CD PARA PLAYSTATION CON DEMOS DE: THREE LIONS, TIMESHOCK, CARDINAL SYN, FORSAKEN, DEAD BALL ZONE, KULA WORLD, KICK OFF WORLD Y ROCKS 'N' GEMS
*CD sólo válido en España

CD
JUGABLES
KULA WORLD
FORSAKEN
TIMESHOCK
CARDINAL SYN
THREE LIONS
KICK OFF WORLD
DEAD BALL ZONE
VÍDEOS MEDIEVIL • ENLIGHTENMENT
DISCO 19

ANALIZAMOS:

Alundra • Men in Black • Road Rash 3D
Ghost in the Shell • Circuit Breakers • Cardinal Syn
Mundiales: 98 • Dead Ball Zone • World League Soccer

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Vuelve a Atlanta la gloriosa E3, la feria de videojuegos más importante de Occidente. PSM acude a la cita como abeja a la miel para nutrirte de información sobre futuras compariciones en PlayStation.

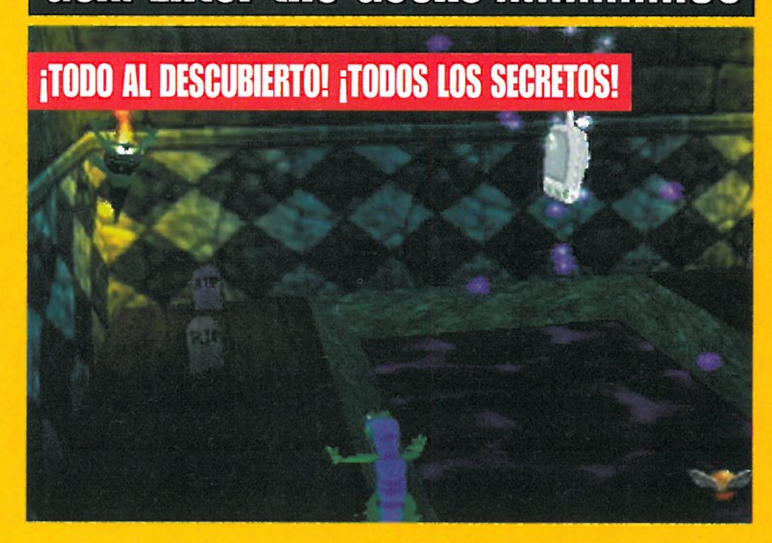


¡Gana un Dual Shock y una tarjeta de memoria respondiendo a nuestra encuesta!

Este mes sorteamos 10 juegos completos Armored Core

¡Trucos!

Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo PlayStation



▲ *Gex* era (y todavía sigue siendo) un poco difícil de acabar. Aquí tienes la guía de la primera parte del juego.



▲ Los movimientos que te llevarán a la victoria, los personajes ocultos, las habilidades que deberás adquirir y todos los movimientos especiales en nuestra súper guía.



▲ Todas las claves para pasar los distintos niveles y una guía en profundidad para cada uno de los niveles de la pesadilla que supone ser el director de un hospital general. Lo encontrarás todo aquí.



◄ Llega al final del mejor *beat 'em up* de todos los tiempos. Utiliza nuestra guía definitiva.

PEQUEÑOS TRUCOS

¡TRUCOS EXTRA!

Pitfall 3D
Disruptor
Nuclear Strike
Duke Nukem
Need For Speed 3
Gex: Enter the Gecko
Powerboat Racing
Madden '98

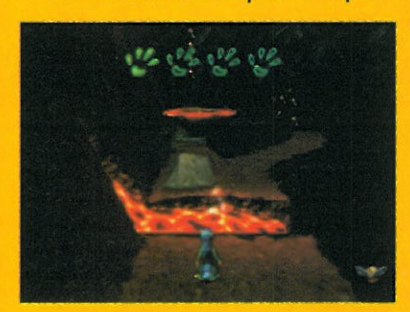
¡Trucos!

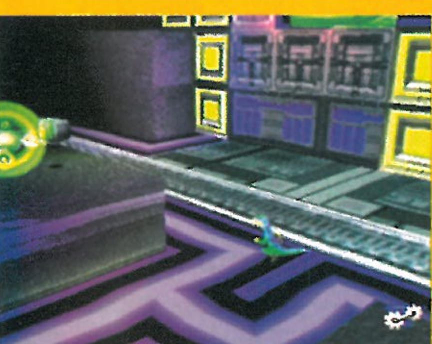
Nada de medias tintas: ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP Nº 11 ● Puntuación: 90%

Gex: Enter the Gecko

Gex nos pareció increíble la primera vez que lo probamos, así que hemos pensado que sería una buena idea echarte un cable con algunos de los mejores trucos que hemos encontrado para que llegues hasta el final de esta aventura emocionante.







NIVEL 1 OUT OF TOON

Tareas

1. Golpear cinco setas lilas
2. Cazar a los dos cazadores
3. Saltar a la roca oscilante

● En la salida busca una seta lila (1/5) y dale un latigazo con la cola para que aparezca un escenario escondido que oculta varios ítems.

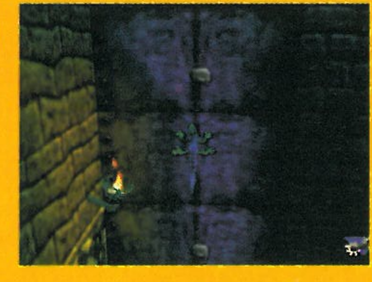
● Dirígete al taburete de madera gigante y busca detrás de la piedra que hay a la derecha de la señal de Stop para descubrir una seta lila (2/5). Salta sobre la televisión de madera que hay fuera del taburete y recoge la mosca verde (para reforzar tu energía). Cuando vuelvas a pisar tierra firme, golpea con tu cola a un abejorro y encontrarás más ítems.

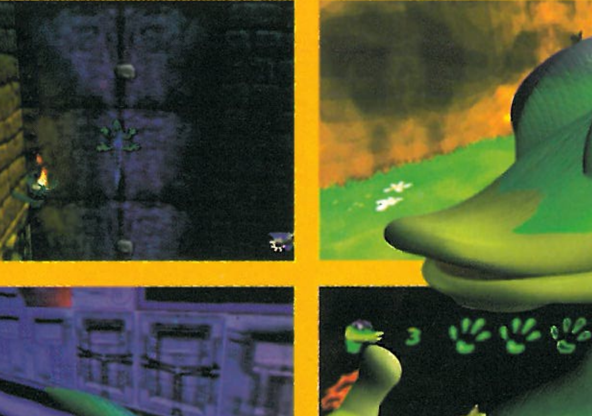
● Si miras a la pared de ladrillos verás unas cornisas en la parte baja. Salta encima y pasarás a un jardín gigante. Sobre la valla de bolsillo hay una hermosa flor marrón que golpeará a Gex cada vez que se acerque demasiado. Atácala con precaución con la cola, bordea la cornisa que hay a la derecha de la flor y, al lado de la seta roja, encontrarás más ítems.

● De vuelta al primer nivel, verás que hay una señal giratoria cerca del inicio del nivel. Sube saltando por una serie de cornisas y avanza hasta pasar el precipicio móvil. Déjate caer desde el borde del nivel y sal cuanto antes de la superficie que parece un tablero de ajedrez verde (a no ser que te atraiga la idea de ser un lagarto aplastado por enormes rocas).

● Corre por encima de la viga de acero a medida que desciende. Salta hacia la cara sonriente y golpéala con la cola para recoger más secretos y una mosca lila. En frente de esos ítems deberías encontrar la tercera seta lila.

● Vuelve a la zona del tablero de ajedrez verde y zambúllete en el agua. Nada hacia la otra orilla y utiliza la plataforma móvil para subir a Gex a lo más alto de la catarata. Darás con otra seta lila. Dale con la cola y dirígete hacia la cornisa estrecha que hay detrás y baja por la colina. Una vez abajo, patina por el lago helado y después descubre la parada del mando a distancia plateado que hay al lado del muro móvil. Espera a que se agrande. Cuando esté fuera del todo, crúzalo corriendo para llegar a la plataforma flotante que esconde un *bonus*.







● Cerca de la plataforma emergente, ve hacia los muros de ladrillo que hay a nivel del suelo (no te olvides de la mosca verde de la esquina y ten cuidado con la flor marrón) y hazte con el último champiñón lila que te dará acceso al mando a distancia rojo que hay al lado de la tele de la cascada. Vuelve hasta ese punto.

● Ahora tienes dos opciones. Puedes recoger el mando a distancia rojo para completar el primer nivel o seguir

PEQUEÑOS TRUCOS

Clave T= Triángulo, C= Cuadrado, O= Círculo y X= X

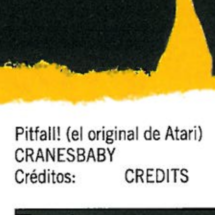
Pitfall 3D



Este juego es un poco bestia, así que aquí tienes todas las claves para llegar hasta el final.



Nivel 1	CAKEWALK
Nivel 2	METROPOLIS
Nivel 3	DEEPDARK
Nivel 4	TEMPLEME
Nivel 5	HOTROCKS
Nivel 6	GOINGDOWN
Nivel 7	WOWTHATSHOT
Nivel 8	JAIBREAK
Nivel 9	THUNDERDOMES
Nivel 10	MAGICGARDEN
Nivel 11	SPOOKYMESAS
Gladiator:	GEEHEISBIG
Kryll Thular:	BIGWORMGUY
Scourge:	BESTFORLAST



Pitfall! (el original de Atari)
CRANESBABY
Créditos: CREDITS

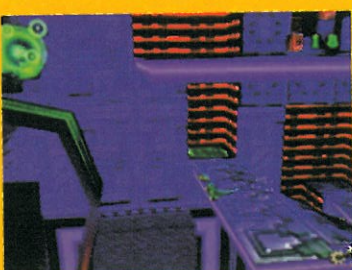
Disruptor

Cuando se estudia a los clones de *Doom*, muchas veces se pasa por alto a este estupendo juego. Recuerda que es un título muy, pero que muy duro.

Para activar los trucos, pulsa SELECT. Ve al mapa y pulsa L1 para parar a tiempo real. Después introduce los trucos que te presentamos a continuación para liberar tu vena tramposa. Cuando los ha-







por la cornisa hasta llegar a un muro de ladrillo desde el que puedes introducirte en una madriguera de conejos que conduce al siguiente tramo del nivel: los dos cazadores.

● Si te decides por la elección de la madriguera (te lo aconsejamos), Gex aparecerá con un extraño traje de conejo rosa. Por aquí tienes todo tipo de ítems escondidos (en los buzones y en el tronco hueco) pero tu objetivo principal, los cazadores, puede estar cerca. Para acabar con ellos, tienes que esquivar sus balas y saltar sobre su cabeza; es el método típico de los juegos de plataformas.

● Busca un tronco partido. Cuando lo veas utilízalo a modo de rampa para llegar al siguiente grupo de cornisas. Cuando veas la roca, busca algunos ítems por los alrededores. Después salta sobre una serie de cornisas (intenta esquivar las plantas veloces) hasta que te encuentres con el último cazador. Acaba con él como te hemos indicado y vuelve a la tele que había cerca del agua para recoger el segundo mando a distancia rojo y cumplir así con tu segundo cometido.

● Y si no, puedes meterte otra vez en el agujero que hay al lado de la cornisa para buscar el tercer mando a distancia rojo. De este modo, volverás a adquirir tu apariencia normal de lagarto. Cruza por el agua y salta sobre la cornisa que hay a la derecha de la cascada para encender la televisión del punto de control. Sube saltando hasta el río que hay en lo alto de la cascada y después ve hacia al puente que lo cruza.

● Espera hasta que pare de soplar el viento y luego cruza corriendo el puente en dirección a la cascada. Pronto aparecerá una plataforma móvil: salta encima. Cuando se acerque a la estructura de acero, salta sobre la tabla de madera, golpea la cara sonriente, recoge la vida extra y utiliza el balanceo para volver a la cascada.

● Sigue por el río hasta que encuentres otro puente y crúzalo. Ve por la carretera y entra en el túnel (golpea con la cola la señal para conseguir más ítems). En la vía del tren, sube por el sendero rocoso y salta sobre esas rocas tan complicadas para llegar a la cornisa siguiente (no es tarea fácil).

● Cuando las rocas se derrumben sigue corriendo y saltando hasta que Gex quede delante de las rocas deslizantes. Apresúrate en tu carrera hacia el precipicio del final. Salta con rapidez sobre una roca deslizante que hay cerca y balancéate sobre ella en cuanto veas que el precipicio desaparece.

● En la roca siguiente, corre hacia el extremo contrario cuando caiga y después haz un último salto hacia la tele para recoger el tercer mando a distancia rojo y completa el nivel.





NIVEL 2 SMELLRAISER

Tareas

1. Sobrevivir en la mansión encantada
2. Aplastar cinco enfriadores de sangre
3. Conducir el ascensor encantado

● Desde la salida, sube por las escaleras y salta sobre el muro que hay en medio de la estancia para recoger algunos ítems. Vuelve al pie de la escalera y sube por los peldaños más anchos. Salta sobre el hueco hasta la plataforma y entra en la sala.

● Salta sobre la mesa más baja cuando suba flotando y desde ahí a la plataforma alta. Tras un vistazo rápido deberías ver otra mesa flotante que te lleva a una mesa sobre la que hay una luciérnaga roja y el primer enfriador de sangre. Golpéalo con la cola, vuelve al suelo y sube por la librería.

● Recoge los ítems y sigue avanzando por la senda hasta que empieces a trepar por la pared. Espera mientras desaparece la pared. Después pasa y cruza las puertas.

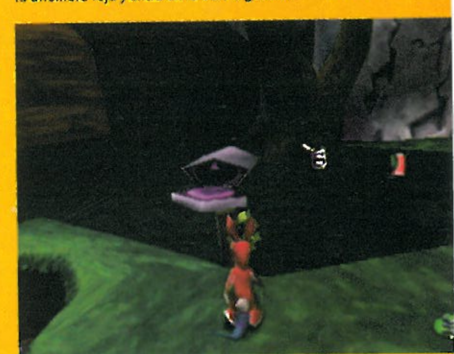


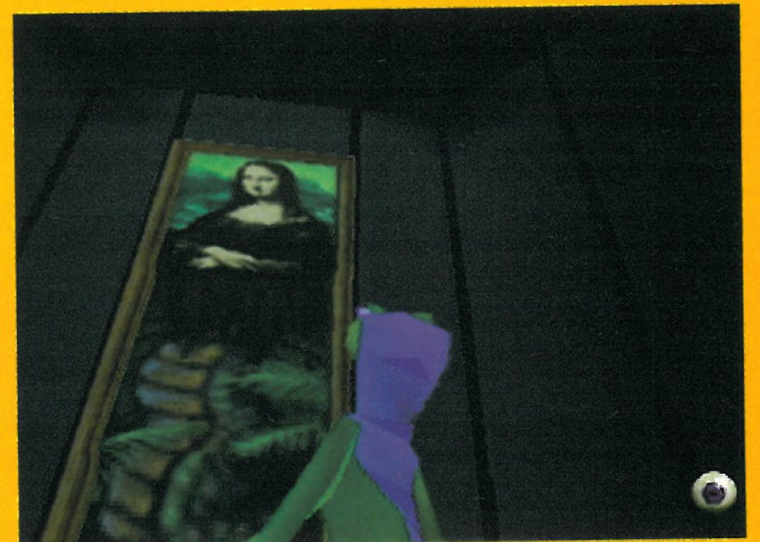
● Después de atizarle al *zombie* que hay al inicio de las escaleras del centro de la sala, salta al nivel de arriba, dirígete al muro pegajoso y trepa por él.

● Cruza la estancia valiéndote de la lámpara de araña y salta sobre la siguiente para llegar a la próxima plataforma. Tras cruzar un corto sendero que queda a la derecha de la puerta, te encontrarás con el segundo enfriador de sangre. Presta atención. Cuando veas un estante para libros, empújalo para acceder a una sala escondida. Dentro encontrarás una polea con las puntas rojas que pone en marcha los ascensores fantasmales de la tercera tarea.

● Al cruzar la puerta, baja por la escalera para activar el punto de control, salta sobre las estanterías y camina por ellas hasta que des con una luciérnaga. Detrás verás el tercer enfriador de sangre.

● Sube por la escalinata principal, camina por la alfombra roja y entra en la sala siguiente.

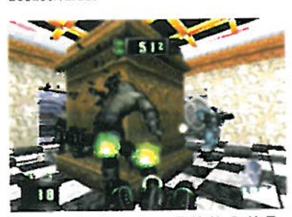








yas introducido pulsa Select para empezar de nuevo la partida. Recuerda que, si no vas con cuidado, estos trucos pueden desactivarse.



Recarga de vida a tope: T, X, X, O, X, T, C, C.
Munición a tope: X, C, T, T, X, O, T, X.

Claves
Si sigues teniendo problemas prueba con estas claves. Introdúcelas en la sección de opciones del menú principal y podrás acceder a todo tipo de niveles extra.

Niveles de entrenamiento:

1	C, C, T, X, O, O, T, X, X, O, X, X
2	X, T, O, T, X, X, T, O, O, C, O, O
3	X, T, O, X, T, C, O, O, X, T, T, C

Misiones

4	O, X, O, T, O, C, C, C, C, O, C, O
5	X, C, O, O, X, T, X, O, O, X, O, C
6	X, X, T, O, O, X, T, T, O, C, X, O
7	T, T, X, O, X, T, O, C, O, X, C, X
8	O, T, X, X, C, O, T, C, X, O, X, T
9	X, C, X, T, O, C, O, X, O, T, O, T
10	T, C, O, T, X, X, O, O, T, X, T, O
11	X, O, X, T, T, X, O, C, T, O, X, C
12	X, X, C, O, T, O, X, O, C, T, T, T

Nuclear Strike

Sigue siendo mejor que *Soviet Strike* gracias a sus gráficos mejorados, un mecanismo en 3-D más rápido y a la posibilidad de atacar con 13 vehículos diferentes. Este increíble *shoot 'em up* en 3-D también cuenta con la dosis correspondiente de trucos. Aquí tienes los mejores.



Vidas extra
Para conseguir cuatro vidas adicionales introduce la clave PHOENIX. Si quieres cinco, escribe WARRIOR. ¿Hay alguien que prefiera la primera opción?



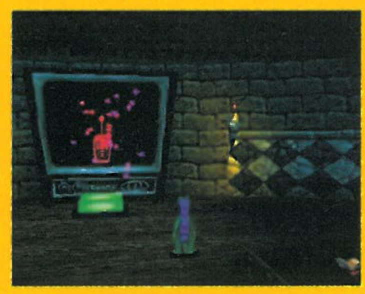
Vidas infinitas
En algunos momentos de la partida, la pantalla se llena de misiones y parece que la cosa se pone muy negra. Si no quieres pegártela y morir como un pollo asado, escribe LAZARUS para quedarte en el aire. Que caces bien.

¡Trucos!

Nada de medias tintas: ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

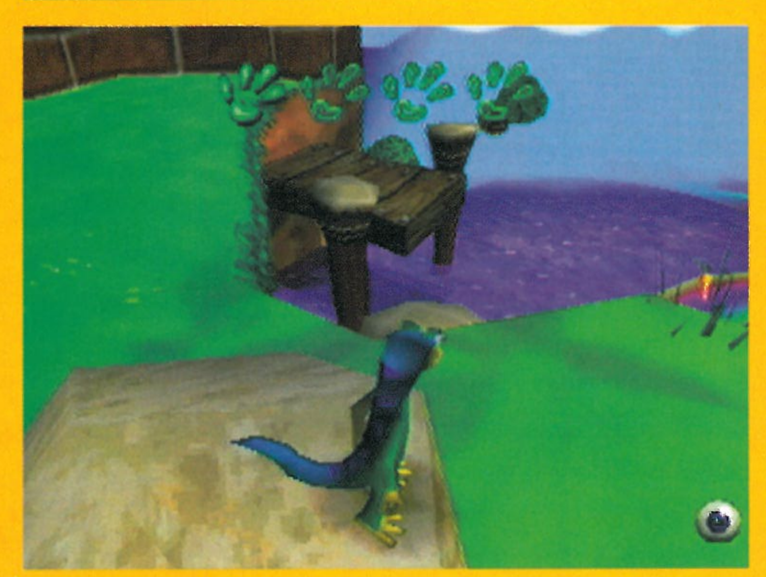












● Una vez dentro mira detrás de la puerta y encontrarás el cuarto enfriador de sangre. Baja por la escalera, salta sobre el estanque y pasa por la puerta que hay delante.

● Estos caballeros parecen peligrosos, pero es fácil superarlos. Cuando lo hayas conseguido, gira a la derecha en cuanto puedas, sube por la pared y accede a la plataforma siguiente gracias a la lámpara de araña. Ve hacia el faro rojo. Aparecerá una mesa. Salta encima y luego, sin perder ni un segundo, salta hacia el nivel que hay delante.

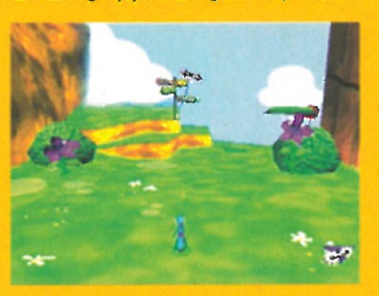
● Delante de ti debería haber dos puertas. La primera te conduce al ascensor secreto de la Tarea 3 mientras que la que hay al subir la escalera te saca de la Mansión (Tarea 1).

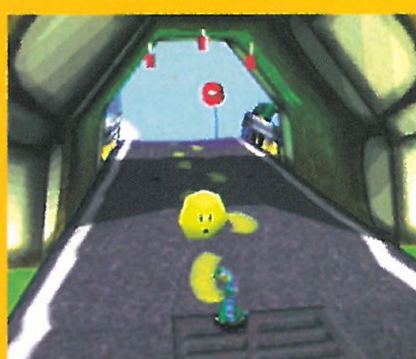
● Para conseguir el último enfriador de sangre dirígete a la izquierda de la tele que hay en la estancia del ascensor y luego salta sobre una plataforma de piedra. Sobre la entrada verás otra cornisa. Salta encima y hazte con la última bolsa para que aparezca otro mando a distancia rojo (al lado de las señales de entra en la luz).

● En la sala del ascensor secreto golpea con la cola a la Mona Lisa para activar el elevador y pasa por la puerta que se acaba de abrir. Darás con el segundo mando a distancia rojo. Antes de recogerlo cruza la puerta de la izquierda, baja por las cornisas y atraviesa el túnel para descubrir el mando a distancia plateado. Vuelve a por el mando a distancia rojo.

NIVEL DEL JEFE GILLIGEX ISLAND

Si has jugado a *Crash Bandicoot* alguna vez, este nivel te resultará muy fácil. Los hermanos te lanzarán dos bolas de fuego rojo y una de fuego azul. Esquiva las rojas y utiliza un ataque con la cola para acabar con esos dos chalados. Cuando hayas estampado a uno, el otro utilizará unos rayos mortales endiablados, así que ándate con cuidado. Pan comido.





NIVEL 3 FRANKENSTEINFIELD

Tareas

1. Pasar el peligroso tramo de hachas
2. Descender por la rampa
3. Pasar pegado el laberinto del techo

● Cuando empieces, cruza por la puerta que Gex tiene delante. Una vez dentro, apártate del agujero magnético que hay en el centro de la estancia y escoge la tarea que vas a acometer en primer lugar. Si te decides por la primera, pasa por la puerta iluminada de verde.

● Dentro, sube corriendo por la rampa hasta que Gex llegue a una sala alfombrada en rojo que vigila un *zombie* huraño y luego atraviesa la pared para encontrar una zona repleta de ítems.

● De vuelta a la sala central, espera a que vuelva a aparecer la mesa, salta por encima y vuelve a saltar para llegar a la zona iluminada en verde. Después de matar al *zombie* ve al extremo de la derecha de la cornisa superior.

● Si echas un vistazo verás una superficie metálica pegajosa. Arrástrate por los paneles y después déjate caer en la plataforma de la mosca lila. Vuelve a la sala encantada en la que patrullaba el fantasma de la cabeza suspendida, corre hacia la izquierda y esquiva a los enemigos.

PEQUEÑOS TRUCOS

Armas infinitas
Para que los problemas de escasez armamentística sean cosa del pasado, introduce GOPOSTAL y conseguirás armas que se recargan una y otra vez.



Sin enemigos en la primera misión
Nadie en la redacción ha podido averiguar por qué incluyeron este truco, pero si quieres que no aparezca ni un solo enemigo introduce la clave AVENGER.

Bajo consumo de combustible
Puedes hacer realidad el sueño de cualquier fabricante de coches introduciendo la clave MPG.

Acelerador
Si la velocidad de tu nave no cubre tus expectativas, introduce WARPDRIVE para que se acelere.



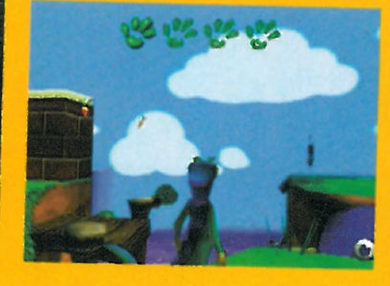


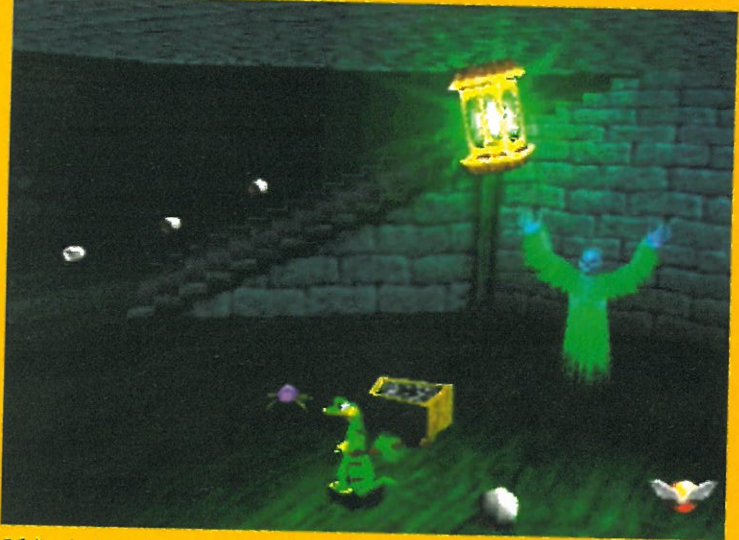
Nivel secreto
Hace algún tiempo los chicos de EA planearon el desarrollo de la secuela de *Nuclear Strike*, que debía llamarse *Future Strike*. Era un título que debía incluir naves del siglo XXI, pero el proyecto quedó archivado. No obstante, si quieres saber cómo podría haber sido introduce la clave LIGHTNING, supera el nivel secreto y relájate.

Códigos
Si todavía tienes problemas, introduce estos códigos para saltar niveles y todo arreglado. Y si no, todavía te queda el mundo real. Ya sabes, el verano, la libertad, las vacaciones, los primeros amores...

Nivel 2	CUTTHROATS
Nivel 3	COUNTDOWN
Nivel 3b	PLUTONIUM
Nivel 4	PUSAN
Nivel 5	ARMAGEDDON

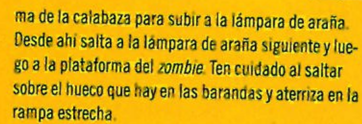
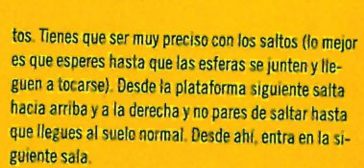
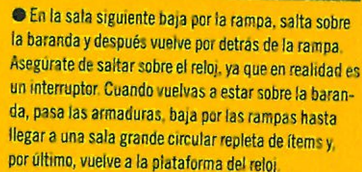






● Salta sobre la cornisa amplia, acaba con la calabaza botante que hay sobre el pentagrama y déjate caer por el extremo más alejado (dentro del pentagrama hay algunos ítems estupendos, no te olvides de ellos).
● Vuelve a la rampa del fantasma de la cabeza suspendida. Sigue caminando hasta pasar los tres puntos calientes y la armadura y cruza la puerta para recoger el mando a distancia rojo a los pies de la rampa. Ya has completado la tarea 1.
● Para finalizar la segunda tarea, vuelve a la sala circular y atraviesa la estancia iluminada en rojo. Salta sobre la plataforma de la calabaza. Busca la abertura brillante de la pared que tiene forma de diamante y salta dentro para recoger un mando a distancia plateado especial.
● De vuelta a la plataforma, utiliza la mesa que aparecerá para dirigirte a la lámpara de araña. Salta a la siguiente para llegar al otro extremo de la sala y arrástrate por las planchas metálicas que giran hacia la derecha (hacia la luz verde). Sigue avanzando hasta que la luz pase de rojo a verde y las planchas metálicas paren sobre una plataforma pequeña. Déjate caer encima para recoger la luciérnaga roja.
● Cuando hayas caído de la plataforma vuelve a la primera plataforma que hay al lado de la abertura en forma de diamante y utiliza la mesa que aparece para saltar sobre la lámpara de araña. Quédate encima mientras desciende y abandónala cuando se pare.
● Después de subir la rampa, cruza la puerta y pasa como una centella a través de las armaduras que blanden sus hachas. Trepa a las planchas metálicas que hay en el extremo de la sala.
● En la parte alta de la sala hay una pequeña abertura que te conduce a otra zona alfombrada en rojo. Pasa por las puertas que hay delante.

● En la sala siguiente baja por la rampa, salta sobre la baranda y después vuelve por detrás de la rampa. Asegúrate de saltar sobre el reloj, ya que en realidad es un interruptor. Cuando vuelvas a estar sobre la baranda, pasa las armaduras, baja por las rampas hasta llegar a una sala grande circular repleta de ítems y, por último, vuelve a la plataforma del reloj.
● Haz que Gex se siente de manera que mire al reloj. Después salta a la derecha hacia la esquina, otra vez sobre la plataforma siguiente y una vez más sobre la plataforma de las calabazas. Con otro salto a la izquierda te encontrarás en el extremo opuesto de la sala. A continuación, sube hacia la puerta que hay en la plataforma que tienes encima para recoger el segundo mando a distancia rojo y completa la segunda tarea.
● Para empezar con la Tarea 3 vuelve a la sala principal y ve por el camino iluminado en verde que conduce a la plataforma del pentagrama. Ve a la zona de la alfombra cuadrada roja y cuando aparezca una mesa salta encima para sortear el foso (a la derecha de la armadura).
● Utiliza la mesa que aparece al lado de la plataforma de la calabaza para subir a la lámpara de araña. Desde ahí salta a la lámpara de araña siguiente y luego a la plataforma del *zombie*. Ten cuidado al saltar sobre el hueco que hay en las barandas y aterriza en la rampa estrecha.
● Salta sobre las paredes pegajosas, supera el laberinto y deberías llegar a una claraboya en el techo. Sal fuera y aterrizarás en una puerta.
● Cruza la puerta y sube por la rampa, supera el foso y pasa por la puerta siguiente.
● Quédate en la cornisa estrecha hasta que pases la calabaza. Salta sobre la baranda y ve hacia la última puerta. Aquí encontrarás el tercer mando a distancia rojo.

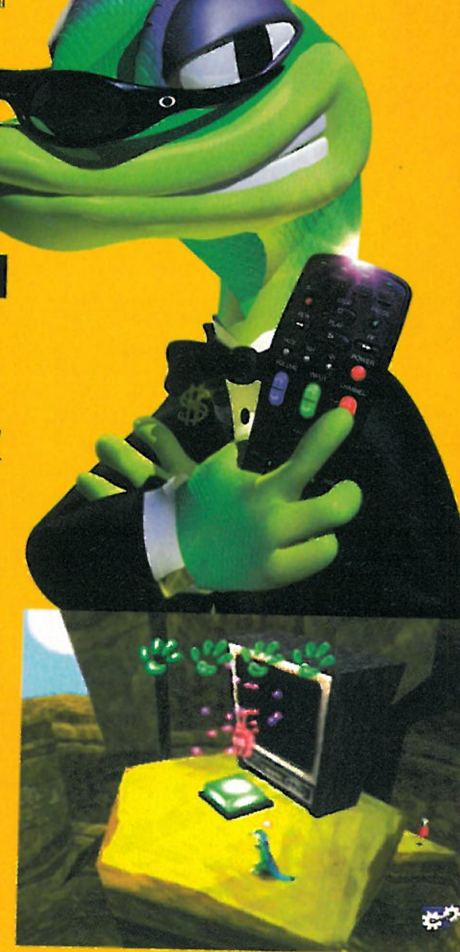
NIVEL 4 WWW.DOTCOM.COM

Tareas

1. Escalar a la torre de lanzamiento biónica
2. Cruzar los puentes del autobús de datos



● Utiliza el potenciador para saltar al nivel siguiente y luego usa un chip para llegar a otra plataforma de lanzamiento. Salta a la derecha y alcanza la plataforma siguiente antes de que te quedes sin energía. Recoge la mosca verde y pasa por la puerta.
● Recoge otra mosca verde, avanza por la sala y salta sobre la plataforma que hay al principio del Puente del autobús. Después de la plataforma siguiente salta sobre la plataforma verde y deja que te suba.
● Ahora tienes que avanzar contra la corriente de datos. Tienes que ser muy preciso con los saltos (lo mejor es que esperes hasta que las esferas se junten y lleguen a tocarse). Desde la plataforma siguiente salta hacia arriba y a la derecha y no pares de saltar hasta que llegues al suelo normal. Desde ahí, entra en la siguiente sala.
● Refuérzate y después lánzate a la izquierda. En cuanto aterrices, utiliza el nuevo lanzador y dirígete hacia arriba y a la izquierda.

Duke Nukem



Puede que tenga un aspecto un poco descuidado, pero la primera entrega de *Duke* para PlayStation sigue siendo uno de los mejores *shoot 'em up* del mercado, así que adelante.



Aguas curativas
Cuando te acerques a un objeto que está tocando el agua, merece la pena dispararle porque a veces empieza a manar una pequeña fuente que tiene propiedades curativas. Sólo tienes que meterte en la fuente y pulsar el botón de acción.

Ítems escondidos
Hay varios secretos escondidos en cada nivel, así que mantén los ojos bien abiertos a la espera de cualquier sorpresa.

En LA Meltdown, gira el proyector y dispara una RPG a la pantalla de la peli. La pantalla quedará destrozada. Pasa por el agujero y descubrirás dos cartuchos de escopeta y un *jetpack*. Cuando salgas habrá unos cuantos malos esperándote.

El nivel del estadio
Cuando alcances el más duro de todos los niveles eleva tu mirada para ver el globo de cerveza. Dispárale un misil. Se abrirá y te cubrirá de todo tipo de armamento con el que te lo pasarás en grande.

Muchas bombas
Si quieres lanzar muchas bombas *bazooka*, tira una, pulsa CÍRCULO y dispara otra. Enjabona, enjuaga y repite hasta que puedas lanzar nueve bombas a la vez. Nos encanta el champú.

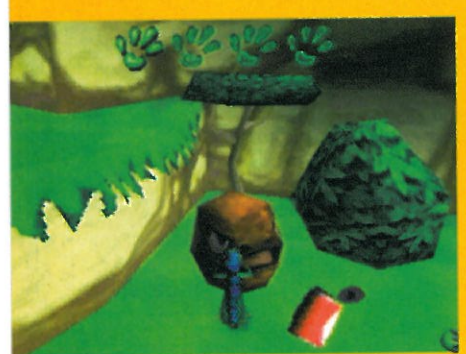


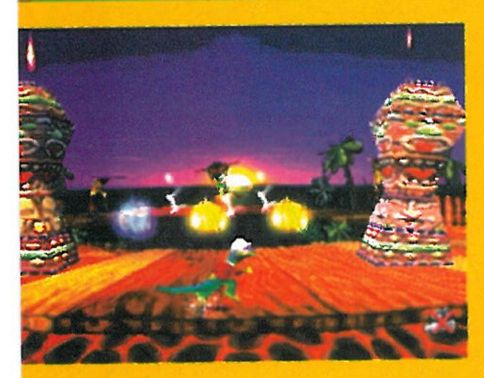
Niveles secretos

¡Trucos!

Nada de medias tintas: ¡SOLUCIONES COMPLETAS!







Recarga la potencia de salto y salta hacia la derecha antes de correr hacia la plataforma siguiente y tirar hacia la izquierda.

● Desde el borde de la cornisa de la derecha, salta sobre la plataforma del potenciador que hay sobre el chip y vuelve a la cornisa. Tras un salto hacia arriba y a la derecha, dirígete a la lanzadera que hay en el otro lado y salta hacia arriba a la izquierda.

● Desde aquí salta sobre los chips (que están sobre la pared) y rodea las paredes hasta que llegues al mando a distancia plateado que hay en el extremo más alejado. Cuando estés de nuevo abajo, ve a la plataforma de los reforzadores, salta abajo y luego arriba otra vez utilizando la plataforma más alta para saltar hacia arriba a la derecha.

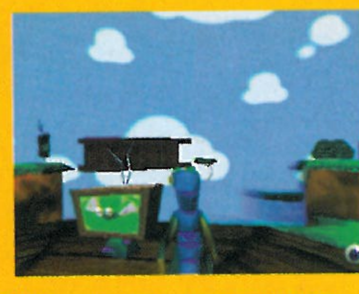
● La última plataforma es bastante complicada así que asegúrate de que sabes ejecutar bien saltos en carrera antes de perder vidas que luego pueden ser muy valiosas. Ejecuta un salto en carrera y ataca al robot antes de que pueda reaccionar y atacarte él a ti. Recoge el primer mando a distancia rojo.

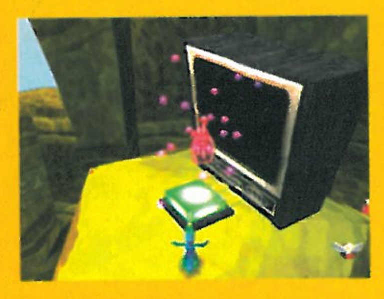
● Para conseguir el otro, ve al lugar en el que empezaste el nivel y busca una fila asombrosa de chips y ve saltando hasta el último. Cuando hayas cargado tus pilas salta arriba hacia la derecha. Activa el puente de energía y utiliza la cinta transportadora para llegar a la sala siguiente.

● En el extremo más alejado de la estancia, dirígete hacia el puente iluminado como hiciste antes y luego entra en la sala que hay al final del puente.

● Sacude la plataforma. Cuando estés encima tienes que derribar esa cosa verde y «dirigir» la plataforma a una abertura que hay al atravesar la estancia. Salta por la abertura y entra en otra sala. La cosa empieza a complicarse.

● Con las energías cargadas a tope, trepa a la plataforma verde y deja que te lleve al cubo verde. Cuando estés sobre el puente deberás tomar otra plataforma verde y bajar al nivel del suelo, reforzarte y subir a otra plataforma verde que te devuelve al camino correcto.





● Vuelve a saltar sobre el cubo verde y atraviesa el puente a la carrera. Utiliza el potenciador que hay al lado del chip de la pared y vuelve a realizar el truco del cubo verde y el puente con el reforzador. Conduce la última plataforma verde hasta la última cornisa, sal de ella con un salto y recoge el segundo y último mando a distancia rojo. ¡Ya lo tienes! ¡Es estupendo que las cosas salgan bien!

NIVEL 5 MAO TSE TONGUE

Tareas

1. Derrotar al Dragón Letal
2. Atravesar los Pilares de piedra

● Entra en la primera tienda (busca el cartel del pez), ve a la parte trasera de la estancia (por la puerta) y, por último, cruza la otra puerta que hay al final del pasillo.

● Utiliza el aspa del ventilador para subir a la primera cornisa de la izquierda. Golpea el gong para hacer que aparezcan unas escaleras secretas. De vuelta al ventilador ve al nivel siguiente donde encontrarás una estupenda mosca verde.

● Cuando vuelvas a estar en el suelo utiliza el salto Ying-Yang para saltar arriba hacia la derecha en dirección a las baldosas naranjas del techo que hay al lado de la escalera. Es complicado. Dirígete hacia la derecha sobre las baldosas y golpea la madera hasta que se abra si quieres conseguir un reluciente mando a distancia plateado. Después sal de la tienda por las escaleras que aparecieron al tocar el gong. Por último, salta a través del escaparate de Ox Sales. Esto se está poniendo calentito...

● Al final de la entrada, pasa por la puerta que conduce al techo inclinado. Síguelo hasta llegar al edificio siguiente, acaba con unos cuantos ninjas (es fácil), dobla la esquina y pasa por la puerta.

● Si golpeas el gong se abrirá una puerta. Cuando la cruces te encontrarás en un patio. Accede a la cornisa más alta por las baldosas doradas pegajosas. Desde aquí, salta sobre la plataforma del cañón y dispáralo contra los paneles ornamentales. Una vez hecho esto, ladea el cañón a izquierda y derecha para disparar a los gongs que hay a cada lado. Si lo haces bien aparecerá una serie de columnas que conducen a la sala siguiente.

● Salta a través de la ventana para volver al exterior y entra en el escaparate *Used Junk* pasando por el punto de control y por algunas baldosas doradas muy bien dispuestas. Al final del *hall* tienes que entrar en la sala siguiente y dirígite hacia las (traga saliva) cornisas infestadas de escorpiones (pulsa CUADRADO para librarte de ellos). Salta sobre la cornisa superior y conduce la plataforma de lanzamiento hacia arriba y a la derecha para sortear el foso que Gex tiene delante.

● Salta y deslízate sobre la pendiente que te conduce al siguiente nivel. Para llegar más alto tendrás que subir a la plataforma de lanzamiento y dirigirla arriba y a la derecha. Desciende por la cuesta al próximo nivel y acaba con los dos ninjas. Encima de ti debería haber una cornisa pequeña en pendiente que te conducirá a la salida de la sala.

● Pasa a través de la ventana, deshazte del ninja y deslízate hacia el edificio siguiente. Cuando golpees al ninja con la cola se abrirá una puerta. Entra y mata a todos los ninjas (fácil) para que aparezca un bloque triangular (si no aparece es que te has dejado alguno). Utiliza el bloque para llegar a las baldosas pegajosas y ve por ellas hasta que encuentres una encrucijada.

● Continúa en línea recta y sigue por las baldosas hasta que des con un dragón. «Casualmente», aquí hay otro cañón, así que dispara al tipo escamado hasta que acabes con sus ocho escamas. Cuando hayas cumplido esta misión tan complicada trepa al Buda y recoge el mando a distancia rojo.

● Desde el patio del principio, ve a la derecha y entra en la tienda de enseres médicos. Las baldosas doradas te conducirán a la pasarela superior. Esquiva la cuchilla basculante y el suelo que se hunde antes de expulsar a los ninjas por el borde. Verás a algunos ítems flotando en el aire. Salta a por ellos y aterrizarás en otras baldosas que te llevarán a la próxima estancia.

● Haz que aparezcan más columnas con el gong (utiliza las cornisas para llegar hasta él) y después salta de columna en columna hasta llegar a la cornisa de retaguardia desde la que una plataforma de lanzamiento te llevará a una pasarela más alta. Utiliza la puerta que hay delante para salir (a través de la cuchilla oscilante y las peligrosas tablas del suelo).

● Antes de que aparezcan las plataformas de lanzamiento que necesitas, tendrás que acabar con un montón de ninjas. Cuando aparezcan, utilízalas para acceder al nivel superior en el que deberás derrotar a la cabeza enfurecida y destrozar las cuatro urnas. Golpea los dos gongs y aparecerá una baldosa dorada en el suelo.

● Toma la baldosa hasta la sala siguiente, aplasta más urnas y utiliza las plataformas de lanzamiento. Cuando estés arriba, sigue las baldosas doradas para llegar a la cornisa más alta. Ahora tienes que saltar de cornisa insegura en cornisa insegura para llegar al otro lado y poder conseguir el ansiado mando a distancia rojo.

NIVEL DEL JEFE MOOSHOO PARK

Utiliza el interruptor rojo que hay en el límite del parque para que la planta se llene de energía. Parece fácil ¿no? Pues no. Es que además tienes que engañar al malo para que te persiga y se aleje del interruptor. Sin

PEQUEÑOS TRUCOS

Duke no sería lo mismo sin una buena colección de niveles secretos y aquí los tienes todos (de una sola vez). Para que luego digan que no somos generosos.



Episodio 1

Para llegar a la rampa de lanzamiento debes ir a la última zona iluminada y, antes de salir por el nivel vertedero tóxico, verás un muro derruido que esconde la salida del nivel secreto.



Episodio 2

En el Territorio ocupado, cuando estés en medio del puente dirigiéndote hacia la salida, gírate y mira hacia el puesto de control. Tienes un interruptor en la parte alta de la columna que hay a la derecha del puesto. Dispara al interruptor para que se abra el área secreta que hay a la izquierda del puente cuando encares el puesto de control.

Nivel secreto 1
En la Cara oscura, justo al otro lado del obelisco, hay un muro derruido. Dentro hay un pasillo que conduce al nivel secreto Franja lunar. Sólo tienes que seguirlo.



Episodio 3
En el Plató de cine que hay al lado de la llave-tarjeta amarilla y de un satélite, verás un letrero en el que se lee USA. Empuja el letrero para pasar al nivel secreto Gradas. A lo mejor tienes que intentarlo un par de veces.

embargo, no conseguirás que se aleje demasiado ya que, como suele ser habitual en los juegos de plataformas, abandonará la persecución para volver a vigilar el dichoso interruptor. Lo mejor que puedes hacer es llevarlo al otro extremo del parque, volver corriendo y darle un coletazo rápido al botón mientras el malo está despistado.

NIVEL 6 FINE TOONING

Tareas

1. Trepar al árbol
2. Asaltar el castillo

● En el agua (después de los árboles que se contonean como martillos), sigue el camino arenoso que conduce a la colina. En el tablero de ajedrez que se encuentra en esa zona tan incordiante en la que no paran de caer cosas, recoge una mosca verde y luego dirígete a la parte central de la montaña. Golpea con la cola la campana dos veces y el bloque ABC se moverá hacia el borde. Quédate en él y salta en posición de karate hacia la colina de delante (al lado del seto en forma de arco).

● Dale un coletazo a la seta y luego huye hacia el arco. Fustiga también a las fichas de dominó que aparecerán y sigue avanzando.

● Salta hasta llegar a la cima de la colina y luego bordea hasta el filo del precipicio. En su momento aparecerá una plataforma que te llevará a otra diferente. Salta de plataforma móvil en plataforma móvil hasta que llegues a la cornisa más alejada (si te caes puedes golpear las tres campanas que hay en el fondo y se transformarán en una escalinata durante unos instantes). Utiliza el punto de control en cuanto lo veas.

● Cuando veas los dos bloques deslizantes salta encima para alcanzar la cornisa superior. Espera a que desaparezca el bloque. Tras saltar sobre el foso, toca la campana que hay sobre la columna de piedra (debajo de ti aparecerán y desaparecerán más rocas) antes de volver al televisor de control.

● Dirígete al borde del precipicio y utiliza los bloques propensos a desaparecer para cruzar el agua e ir hacia las campanas. Toca dos veces la campana de la izquierda y una la de la derecha y los bloques se colocarán a modo de escalones.

● Sube la escalera que conduce a la viga flotante. Balancéate en las plataformas y salta desde la última viga hasta las cornisas flotantes. Toca la campana que hay al lado del cartel del barco, saca las rejillas del agujero de Gex y métete dentro.

● Vuelve al lugar en el que tocaste las campanas para ordenar los bloques y tócalas de nuevo. Sube a los bloques hasta alcanzar una cornisa de ladrillos y pasa por la puerta siguiente.

● Tras un cambio de vestuario sorprendente, Gex aparecerá disfrazado de pato. Sigue recto, salta sobre el trozo de árbol que hay al lado de la cornisa y sube hasta arriba. Salta sobre el tronco hueco. Sigue a un tronco lleno de agua y salta hacia arriba una y otra vez hasta llegar a la copa del árbol donde encontrarás el primer mando a distancia rojo.

● Para conseguir el segundo mando vuelve al barco y sube a bordo. Te llevará a un embarcadero al lado de la entrada del castillo. Salta sobre el embarcadero a través de la torre del vigía y toca la campana (que bajará el puente levadizo) pero no entres todavía. Deslízate hacia la izquierda del castillo (ten cuidado, es muy fácil caerse) y rodéalo hasta la parte trasera. Aquí encontrarás un mando a distancia plateado. Por último, avanza a través de los ladrillos transparentes para entrar en el castillo.

● Dentro encontrarás un cohete. Fustiga el fusible para encenderlo, agárrate bien a un lado en cuanto despegue dentro de la televisión de salida donde se encuentra el segundo mando a distancia rojo. PSP

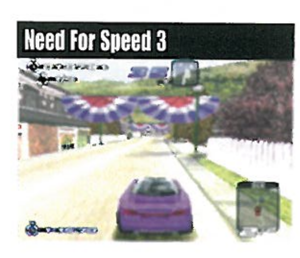






Nivel secreto 2
En el Hotel infierno hay una cascada que esconde un teletransportador. Súbete y vuela por los aires los barriles en llamas para acceder a Autopista.

Need For Speed 3



NFS III, que supuso una mejora radical respecto a su antecesor, cuenta únicamente con cuatro circuitos al principio. A pesar de ello, con una buena ración de trucos, puedes llegar a gozar de 16 carreras en menos que canta un gallo. Hay unas mejores que otras, todo hay que decirlo. Pero lo mejor es que también hay un truco para acceder a todos los coches.

Para activar todos los trucos, ve a la pantalla de opciones e introduce las claves siguientes:

playtm: circuito «The Room». Un scalectrix digital.
xcav8: circuito «Caverns», una carrera por el subsuelo.
xcntry: circuito «AutoCross». Puedes correr por un cañón.
mnbeam: circuito «SpaceRace», una carrera en una estación espacial.
gldfsh: circuito «Scorpio-7». Disfruta de una competición submarina.
mcityz: activa la carrera extra «Empire City».
seeall: puedes jugar utilizando el enfoque de cámara de las repeticiones.
spoilt - da acceso a todos los coches, incluyendo «El Nino», y a todas las carreras menos las escondidas.

Gex: Enter The Gecko



Para acompañar a la primera parte de nuestra guía, aquí tienes algunos trucos muy útiles para ayudarte en esos momentos en los que puedes llegar a estancarte. Para introducirlos, pulsa START para activar la pausa, destaca la opción Exit y después mantén pulsado L2 mientras introduces el código.

Vidas ilimitadas
Pulsa: Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo.
Invulnerabilidad
Pulsa: Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Izquierda.
Selector de nivel
Pulsa: Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha.

¡Trucos!

Nada de medias tintas: ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP Nº 13 ● Puntuación 83%

Theme Hospital

Estas pistas y trucos son un buen aliciente para jugar con Theme Hospital. Úsalas como guía además de tu propia estrategia

TRUCOS BÁSICOS

EL CONTADOR DE TIEMPO

Al iniciar cada nivel, dispondrás de un cierto tiempo para construir tu hospital sin tener que ir atendiendo a la vez a los pacientes que van llegando al centro. Después del primer mes, te preguntarán si deseas abrir tu hospital o no. Puedes decir que no y dedicar otro mes al trabajo sin tener que atender a ningún paciente. Transcurrido este plazo, se te hará la misma pregunta y aún podrás dar la misma respuesta una vez más. Al final del tercer mes, tu hospital abrirá sus puertas de manera automática y empezarán a llegar pacientes. Tienes que estar preparado.

Haz un buen uso de tu tiempo libre para construir un hospital sencillo. Pon un mostrador de recepción, un departamento de medicina general y otra sala de diagnóstico. Con estos tres elementos básicos, tus pacientes deberán hacer cuatro paradas en tu hospital, lo que te dejará tiempo libre para construir más cosas, como una sala de personal, aseos y los muebles de las salas de espera.

CONSTRUYE EL HOSPITAL

Planifica cuidadosamente tu hospital desde el principio. Piensa bien dónde quieres situar los distintos departamentos, salas de diagnóstico y tratamiento. Estás en este negocio para obtener beneficios, así que plantéatelo como si se tratara de una cinta transportadora de pacientes. Tu recepcionista debe estar cerca de la entrada para ver los pacientes con rapidez. Al lado debes situar un departamento de medicina general. Transcurridos unos años, serán los dos puntos más visitados de tu hospital. Puede que tengas que construir más si las colas se van haciendo cada vez más largas, especialmente en el departamento de medicina general. Intenta construir todas tus salas de medicina general en un mismo lugar. Así es más fácil encontrarlas y, si es necesario, podrás ajustar las colas con mayor rapidez.

Un poco más lejos podrías situar tus salas de diagnóstico y de tratamiento, apartadas de las principales vías de paso. Las salas de personal y laboratorios pueden estar un poco más apartadas, pero los aseos tienen que ser de fácil acceso para los pacientes. La sala de custodia y el quirófano tienen que estar cerca para los pacientes que se preparan para ser intervenidos. Ten cuidado al ubicar la sala de custodia, porque también es una sala de diagnóstico.

Mientras vas construyendo tus salas, asegúrate de que tu hospital no se parezca a un laberinto. Cuanto menos tiempo tengan que andar tus pacientes por los pasillos, más sanos estarán. Construye pasillos lo suficientemente anchos como para que quepan sillas a ambos lados.

No hagas habitaciones demasiado grandes o te quedarás sin espacio. Las salas de cura, que no se utilizan demasiado, tienen que ser pequeñas y deben tener el menor mobiliario posible. Tampoco lo construyas todo a la vez. Si edificas demasiado, tendrás que repartir a tu personal y terminarás gastando más fondos de los necesarios. Así que limítate a construir lo más elemental al principio. De este modo, perderás el mínimo tiempo posible.

Tus pacientes empezarán a gruñir si se enfrían o tienen que esperar de pie. Los elementos de los pasillos son importantes y contribuyen a crear un mejor ambiente en tu hospital. Si pones al menos tres bancos fuera de cada sala, los pacientes estarán satisfechos. Tanto al personal como a los pacientes les encantará ver algunas plantas y extintores de incendios, así como sentir el calor de los radiadores. Los extintores de incendios serán una ayuda para contener la degradación progresiva de las máquinas al mínimo.

CONTRATACIÓN DE PERSONAL

Sé cuidadoso al contratar al personal. Si ves a un buen médico, contrátalo antes de que uno de los jugadores del ordenador lo haga. A medida que vas jugando los distintos niveles, la categoría del personal va empeorando, así que es mejor que seas precavido y pienses en quién necesitarás para dirigir el hospital. Los cirujanos pueden ser difíciles de encontrar en un nivel y los psiquiatras pueden escasear. Entrenar a tus médicos puede ser una











Vuelve a iniciar la partida y pulsa Select para elegir un nivel nuevo (los niveles tienen nombres diferentes a los del juego, de manera que tendrás que hacer varios intentos).



Citas de Gex
Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo.
Reanuda la partida y pulsa Select para obligar a Gex a que haga un comentario.

Gex trepador: Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo.

Tiempos de nivel: Derecha, Triángulo, Derecha, Izquierda, Triángulo, X.

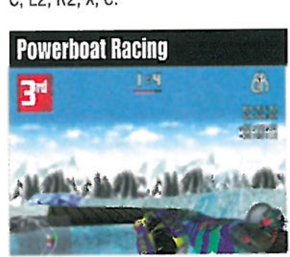
Reanuda la partida y vuelve a la pantalla principal. Pulsa Select para ver las estadísticas del nivel o Cuadrado para comprobar los tiempos más rápidos. Si quieres más códigos de primer orden sobre Gex, no te pierdas nuestro próximo número...



Mejor final:
Introduce la secuencia siguiente para empezar la partida con todos los extras y todos los mandos a distancia:

R1, R2, X, L2, C, X, C, R2, R2, R2, X, L2, C, X, R2, C, L2, R2, X, L2, C, X, R2, C, L2, R2, X, C.

Powerboat Racing



A lo mejor este juego de carreras de lanchas no tiene un aspecto espectacular,









gran ayuda, lo cual influye en una reducción de costos (salarios más bajos).

Asegúrate que tu personal puede descansar, de lo contrario se volverán irritables y te amenazarán con marcharse. En la pantalla de personal, reduce su porcentaje de cansancio al 35%. Eso les mantendrá relativamente contentos. Si lo bajas más, serán mucho más felices, pero llenará las salas de personal.

COLAS

Las colas son una parte muy importante de tu hospital y, si no las vigilas, pueden significar tu fin. Puedes ver la cola de una sala poniendo el cursor sobre la puerta. Cuanto más larga es la cola, más largo es el tiempo de espera de los pacientes y hay mayores posibilidades de que se produzca alguna muerte. Intenta que las colas no sean de más de tres pacientes y, si ves que se van alargando, construye más salas de ese tipo. Necesitarás varias salas de medicina general, ya que son las que se utilizan más a menudo. Si tienes una urgencia, en una sala sólo podrás visitar cinco o seis pacientes con comodidad. Si tienes más urgencias, deberías considerar la posibilidad de construir otra sala, especialmente para urgencias de tipo farmacéutico.

CRITERIOS PARA GANAR Y PREMIOS

Para finalizar un nivel debes conseguir unos ciertos criterios. Esa información está en la pantalla de estado. Cuando todas las barras estén al 100%, habrás superado el nivel y te preguntarán si aceptas el reto de otro hospital. No tienes que pasar directamente al nivel siguiente. Siempre puedes hacer un hospital mejor, pero ten cuidado de no bajar de la marca del 100%.

El valor del hospital es el valor material de tu hospital. Puede incrementarse si vas comprando nuevos elementos como salas o personal. Para aumentar las curaciones necesitarás más tiempo, pero si cuidas a tus pacientes no tendrás problemas. La reputación es algo muy importante y viene determinada por el número de curaciones y de muertes. Sólo si cuidas bien a tus pacientes podrás mejorar la reputación de tu hospital. No te olvides de investigar los medicamentos cuyo porcentaje de curación esté por debajo del 100%. De lo contrario, causarías muchas muertes innecesarias.

Los premios de fin de año pueden ser una parte fundamental de tu estrategia y si ganas unos cuantos puedes colocarte por delante de tus oponentes. El mejor premio que puedes conseguir es el de «Ninguna muerte». Parece algo obvio, pero si no muere nadie durante un año, conseguirás un estupendo *bonus* de efectivo. Esto puede representar un importante respiro y acabar con tus números rojos. Los premios también pueden mejorar tu reputación, por lo que siempre valen la pena. Mantener tu hospital lo más limpio posible, puede significar un premio en forma de ingresos extraordinarios.

DESASTRES

Además de las urgencias, hay otros desastres que te pueden suceder. Los terremotos pueden ser fatales si tienes mucha maquinaria en tu hospital. Si sabes que los terremotos pueden ser un problema, vigila las máquinas y haz su mantenimiento con regularidad.

Si hay demasiados desperdicios en tu hospital, pueden producirse oleadas de vómitos. Si los pacientes caminan cerca de un poco de basura, sienten nauseas. Si empiezan a vomitar, será difícil que paren. Ése es el principio de una oleada de vómitos. Es como una bola de nieve y, al final, todos tus pacientes vomitarán fuera de control. La única forma de evitarlo es mantener los suelos limpios y tener suficiente personal de mantenimiento.

Las calderas se estropean cuando tienes demasiados radiadores y poco personal de mantenimiento. Cuantos más radiadores tengas por trabajador, más probabilidades habrá de que se estropeen las calderas.

NIVEL 1

Es el primero y, por lo tanto, el más fácil. Este nivel es simple y sencillo. Está diseñado para que el principio del juego sea suave. Primero, pon un mostrador de recepción y un recepcionista. Luego necesitarás un departamento de medicina general y una sala de diagnóstico. También tendrás que contratar a un médico para cada uno de ellos. Para diagnosticar a los pacientes ya tendrás lo suficiente, pero para curar a los que necesitan medicamentos, necesitarás una farmacia. Pon una enfermera en la farmacia y contrata a un hombre de mantenimiento para la limpieza. Para la cura de los pacientes de psiquiatría, necesitarás construir una sala de psiquiatría y un médico cualificado. Podrías añadir más salas y personal, pero por el momento, mantener las cosas en su nivel mínimo es una buena idea. En realidad, es todo lo que necesitas para empezar el primer nivel y familiarizarte con el juego.

NIVEL 2

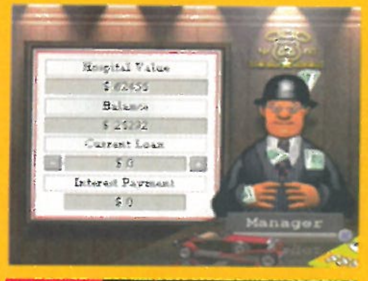
Es ligeramente más difícil y dispondrás de una sala de investigación. En ella puedes investigar el Cardiogram, una máquina de diagnóstico, y el Slicer, un aparato de curación. Para esta sala necesitarás a un médico con las cualificaciones necesarias. Puedes incluir a tantos investigadores como creas necesario. Cuantos más tengas, más rápidamente podrán investigar. Pero recuerda, investigar es cuando un médico está utilizando una máquina u otro objeto, como por ejemplo un archivador, así que debes asegurarte de que haya suficientes elementos para que los doctores trabajen. Ajusta las velocidades a los que trabajan sobre distintos objetos cambiando los porcentajes en la pantalla de investigación.

NIVEL 3

Aquí tendrás las primeras urgencias. En la pantalla aparecerá un icono intermitente. Cuando hagas clic sobre él podrás ver de qué urgencia se trata y cuántos pacientes la padecen. Si crees que puedes controlar la urgencia, acéptala. Pero si dudas, recházala inmediatamente. Las urgencias te pueden reportar recompensas si puedes manejarlas y además pueden suponer la diferencia entre tu éxito o tu fracaso financiero. Una sala normal puede acoger a unos seis pacientes dentro del tiempo de emergencia, en función del número de enfermos que ya estuvieran en la cola y de la distancia de la habitación desde la pista de aterrizaje del helicóptero. Construye tus salas de curación cerca de la pista de aterrizaje para que tus pacientes no tengan que andar tanto. A menudo la pista está cerca de la entrada del hospital, por lo que debes tener cuidado ya que el reloj estará funcionando mientras los pacientes se dirigen a la sala. Si crees que la sala no podrá controlar la enfermedad, construye otra. Es una buena idea que crees una segunda farmacia cuando tu hospital esté más transitado. Es la sala en la que se curan más pacientes y, por lo tanto, la que puede saturarse con más facilidad. Recuerda que puedes mover a los pacientes mediante el panel de colas. Haz clic sobre la puerta de la sala y arrastra a los pacientes hacia el icono de la puerta. Con esto los llevas al principio de la cola y recibirán antes la cura. Algunos tratamientos, como las intervenciones quirúrgicas, ocupan mucho tiempo. Es mejor que te asegures de tener el equipo y los cirujanos a punto.

NIVEL 4

Aunque no tienes nada nuevo que aprender en este nivel, deberás utilizar todas tus habilidades para completarlo. Hay nuevas salas de curación para investigar, por lo que tendrás que construir tu hospital con cuidado para poder albergarlas. Intenta que te quede espacio para una ampliación y busca buenos médicos. Puedes construir el quirófano directamente. Este nivel es una buena ocasión para conseguir alguno de los premios de la pantalla de premios de fin de año. Si consigues alguno, mejorarás tu reputación entre la comunidad médica.



NIVEL 5

Es el nivel de entrenamiento. Empezarás tu hospital con tres doctores de consulta, cada uno con una especialidad distinta. Con ellos tendrás que preparar a los demás doctores que contratarás. De no ser así, no podrás diagnosticar a tus pacientes correctamente y tu hospital será un desastre. Los médicos jóvenes son lentos en todo. Para entrenarlos necesitarás una sala para preparación de personal y la dirección de uno de tus doctores de consulta, que impartirá conferencias usando el proyector. Pon un médico principiante en la sala escuchando al médico de consulta. Sus habilidades irán mejorando paulatinamente y, si no tiene la misma especialidad que el médico de consulta, podrá aprenderla. Con el tiempo se convertirá en un buen especialista, pero cuando empiece a ejercer finalizará su proceso de aprendizaje. Si un médico sale de la sala de preparación de personal para ir a la sala de personal, regresará automáticamente a la sala de preparación cuando haya descansado. Intenta construir una nueva sala de preparación de personal cerca de la sala de personal para que los doctores no tengan que andar tanto. Debes recordar que cuantos más médicos tengas en proceso de aprendizaje, las enseñanzas del médico de consulta serán menos efectivas. Intenta construir más de una sala de preparación de personal y limita el número de estudiantes a uno o dos por clase. De esta manera, tendrás buenos médicos con una mayor rapidez. Contrata a la mayor parte de tus doctores al principio del nivel porque algunos ya tienen toda la formación necesaria.

Contraseñas de Theme Hospital

Nivel 2:	EX, CI, SQ, TR, TR, CI, SQ, EX
Nivel 3:	CI, CI, TR, SQ, EX, TR, CI, TR
Nivel 4:	SQ, TR, CI, SQ, EX, EX, TR, CI
Nivel 5:	CI, TR, SQ, CI, EX, TR, CI, SQ
Nivel 6:	SQ, TR, SQ, CI, EX, SQ, EX, CI
Nivel 7:	SQ, TR, TR, CI, EX, SQ, TR, CI
Nivel 8:	EX, TR, SQ, CI, TR, CI, SQ, EX
Nivel 9:	TR, SQ, EX, TR, CI, EX, TR, SQ
Nivel 10:	CI, SQ, EX, TR, SQ, EX, CI, SQ
Nivel 11:	TR, CI, SQ, CI, TR, SQ, CI, EX
Nivel 12:	CI, SQ, EX, EX, SQ, CI, SQ, TR

PSP

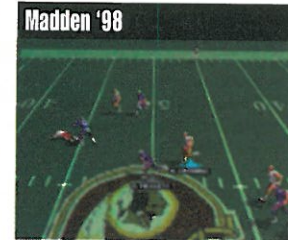
pero ese navegar a toda pastilla entre las olas acaba atrayéndote. Para activar los trucos, introduce las claves como tu nombre de jugador.



Modo cabezas grandes: DEFORM
Modo campeonato: CUP

Lanchas monocasco extra: PLA
Lanchas rápidas: ZOOOOOM o SPEEEED (en el modo Challenge)
Motores más grandes: LARGE (en el modo Challenge)

Madden '98



Madden '98 es el mejor juego de fútbol americano para PlayStation que puedes encontrar: hay montones de movimientos, un modo increíble para dos jugadores con gran cantidad de opciones de juego y, además, puede mejorarse con estos trucos:

Equipos adicionales:
Introduce uno de los nombres siguientes en el menú «Crear jugador» para activar los correspondientes equipos y jugadores adicionales.

Equipo	Nombre
EA Sports	ORRS HEROES
Tiburon Team	LOIN CLOTH
All Time Leaders	LEADERS
All Time Madden	COACH
All 60's	PAC ATTACK
All 70's	STEELCURTAIN
All 80's	GOLD RUSH
NFC Pro Bowl	ALOHA
AFC Pro Bowl	LUAU



Estadios adicionales
Introduce uno de los siguientes nombres de jugador en el menú «Crear jugador» para activar los correspondientes estadios extra.

Estadio	Nombre
Astrodome	JETSONS
Cleveland Browns	DAWGPOUND
Old Miami Dolphins	DANDAMAN
Old Oakland	SNAKE
Old Tampa Bay	BIG SOMBRERO
RFK	OLDDC
Tiburon Spots Complex	SHARKSFIN
Wild West	GHOST TOWN



Nada de medias tintas: ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP Nº2 ● Puntuación: 91%

Soul Blade

Ocultos bajo la superficie de uno de los juegos de combate más bien diseñados de todos los tiempos, encontrarás bonificaciones de personajes, poses de victoria y movimientos imposibles de bloquear

SOUL BLADE

Más poses
Cada luchador tiene, por lo menos, dos trajes completos, pero a diferencia de *Tekken 2* se trata de cambios de color, más que de trajes completamente diferentes. Para obtener el primer color pulsa A, B, para el segundo y, K para las variantes especiales PlayStation.



Celebraciones
Al igual que en *Tekken 2*, *Soul Blade* llega con celebraciones post pelea incluidas. Justo después del último golpe pulsa Atacar o Defender para la primera pose, B para la segunda o bien ve a por la tercera. Deja el botón tal cual para una pose de victoria elegida al azar.

Control de la cámara
De vez en cuando, asestarás un golpe o usarás una llave que merecerán ser vistos una y otra vez con toda su horripilante gloria. Es una suerte que la repetición de la jugada pueda ser manipulada para mostrarla tal y como te guste, con unas simples pulsaciones de tu Pad. Pero sólo puedes alterar las repeticiones de los asaltos en los que has ganado. Para mover la cámara verticalmente, pulsa arriba o abajo; para moverla horizontalmente, pulsa derecha o izquierda. Y para manejar el *zoom* usa los botones A y B.

Derrota a Tanegashima
Este sucio luchador es uno de los más duros que ha habido en la historia, así que presta atención si quieres tener una mínima oportunidad de éxito. Cuando intente arremeter contra ti, esquívale, avanza hacia él y ataca (las armas de ataque son las mejores). Hazlo unas cuantas veces y lo tendrás a tu merced.

Personajes secretos
Manejarlos es facilísimo:

Siegfried!	Toma las ocho armas para Siegfried. (Los mismos movimientos que Siegfried).
Sophitia!	Toma las ocho armas para Sophitia. (Como Sophitia, sin coraza).
Sophitia!!	Toma todas las armas para todos los personajes. (Llevando un bañador).







Personajes especiales
Son diferentes de los personajes secretos, pero igual de buenos:

Soul Edge	Completa el modo Arcade con todos los personajes, o juega durante 20 horas (asegúrate de guardar antes de apagar).
Han Myong	Primero escoge Soul Edge y a continuación completa el modo Arcade con Hwang y Seung Mina. Tiene los mismos movimientos de Hwang junto con unos pocos pero jugosos extras.

Movimientos especiales

Antebrazo	Abajo — Atrás + B
Golpe vertical	Atrás — Adelante + B
Doble arpón, Roundhouse	K — K — K
Doble arpón, Sweep Kick	K — K — Abajo + K
Giro y patada, Tiger Sweep	Adelante + K — A
Giro y patada, Let it Roll	Adelante + K — B
Roundhouse, Barrido	Atrás + K — Abajo + K
Destrucción Phoenix	Adelante — Adelante (pulsa) + A + B — B
El vuelo del Fénix	Arriba — Adelante + B + K



Imparable
Destino inminente — Atrás + B + K

SOUL EDGE

Soul Edge tiene todos los movimientos especiales de Cervantes y además los siguientes:

Movimientos especiales
Cruz salvaje:
A + B — B — B
Cruz sangrienta:
A + B — B — Abajo + A
Caída oscura del crepúsculo:
Atrás + A + B
Dancin' Goblin:
Adelante — Adelante — Abajo — Abajo — Adelante + B
Resbalón:
Atrás — Adelante
Rompetobillos:
Atrás — Adelante — K

Imparable
Acto heroico: Abajo — Atrás + A + B PSP

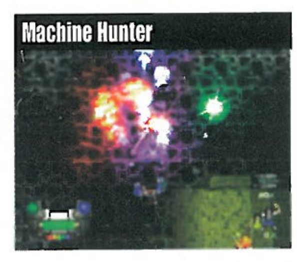
PEQUEÑOS TRUCOS



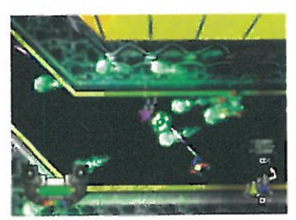
Efectos de jugador
Introduce uno de los siguientes nombres de jugador en el menú «Crear jugador» para activar el truco que prefieras.

Defensa mejorada	LEECH
Atrapar con facilidad	GLOVES
Chutes largos	BIGFOOT

Machine Hunter



El título de Eidos, que pretendía asemejarse a *Loaded*, nunca estará entre los diez mejores juegos de la historia, pero si lo que buscas es actividad frenética para unas cuantas horas, hay programas mucho peores. Eidos, haciendo gala de su profesionalidad, incluyó un menú de códigos muy útil. Para activarlo, sólo tienes que insertar el código ???HOST??? Los trucos debes introducirlos en la opción de claves.



Invulnerabilidad:
INVINCIBLE
Activar todas las salidas:
NO_MISSION
Continuaciones ilimitadas:
URANUS
Armas ilimitadas:
2UNLIMITED
Ver secuencia final:
SATURN
Alternar la secuencia de inicio:
SHOWDROIDS
Matar a los rivales de un solo disparo:
GRIMREAPER
Todos los reforzadores:
LAZYPLAYER



Tank Combat: L1 + R1, L1, L1, R1 + R2
Submarine X: L1 + R1, R1 + R2, L1 + R1, L2
Gran Prix Retro: L1, L1 + R2, R1 + R2, R1

Club Play

Hola amigos,

Desearía que publicarais un mensaje para quien le pueda interesar. Tenemos un club llamado «Pleyloading». Si quieres hacerte socio lo único que tienes que hacer es escribir una carta a: Jorge Padilla Manzano, Edi. Santa Rosa (Paseo de las Delicias) B'º 2 4º D, 11406 Jerez de la Frontera (Cádiz). Sorteamos vídeos, te mandaremos trucos y responderemos a todas tus preguntas. Gracias,

Jorge Padilla manzano
(Jerez de la Frontera, Cádiz)

Soviet Strike

¡Hola a todos!

Me gustaría felicitaros por vuestra insuperable revista y sugeriros que abrais una sección de opinión sobre los juegos existentes para PSX. Os mando los códigos de nivel de *Soviet Strike*:

NIVEL 1 – WORSTCASE
NIVEL 2 – GRANDTHEFT
NIVEL 3 – GROZNEY
NIVEL 4 – CHERNOBYL
NIVEL 5 – CIVILWAR

Y algo especial,

VIDAS INFINITAS: ELVISLIVES

¿Podría alguien darme algún truco para *SIMCITY 2000*?

Gracias por todo. Se despide un consolero,

Jordi Cornejo Parada
(Montcada i Reixach, Barcelona)

Broken Sword

Estimados lectores,

Hace unos cuantos meses que tengo la Play y quería haceros unas cuantas preguntillas:

Tengo un problema con el juego *Broken Sword*. En Irlanda, consigo entrar dentro del castillo y me encuentro con una cabra, que me detiene cuando intento ir hacia la escalera. ¿Qué debo hacer para que no me gopee? Me gustaría que me aconsejarais entre comprarme *Die Hard Trilogy* o *La ciudad de los niños perdidos*. Y, por último, me gustaría saber si va a salir algún juego más próximamente sobre motociclismo y competiciones, ya que soy un gran fan.

Gracias por todo,

Juan Camps Florit (Menorca)

Dark Forces

Ahí van unos trucos para *Dark Forces*:
MISSION 4 – IMPERIAL WEAPONS FACILITY – 885BVHMCQ8
MISSION 5 – GROMAS MINES - ¡32ZNJQHT3
MISSION 6 – IMPERIAL DETENTION CENTER – GV8KF!G6KL
MISSION 7 – RAMSEES HED – 3X8MJ47R3X
MISSION 8 – ROBOTICS FACILLITY – LMZRK4!R3D
MISSION 9 – NAR SHADDA – BR2WYK2CQJ
MISSION 10 – JABBAS SHIP – OOGBNLJ4GO
MISSION 11 – IMPERIAL CITY – T2GDTJG5JT
MISSION 12 – FUEL STATION – H2DCTKH4OS
MISSION 13 – THE EXECUTOR – PPYRQP58LD
MISSION 14 – THE ARC HAMMER – RT2W121V7J

Motor Toon GP 2

Para activar los siguientes trucos, tendrás que hacer clic sobre la opción Goodies y una vez dentro pulsa L1, L2, R1 y R2. Si lo has hecho bien, verás unos números en la parte inferior de la pantalla y para activar las pociones secretas, pulsa lo siguiente:
Personajes extra: L1, L1 + L2 + R2, L1, R1 + R2
Circuitos adicionales: L1, R1, L1 + R1, L1

Escribe a:

PlayStation Power, Forum Play, Paseo San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª, 08022 Barcelona.
e-mail:
playpower@mcediciones.es







Con juegos tan buenos como los suyos, resulta imposible no rendirse a los encantos de...

SQUARE

Square, gracias a unas ventas millonarias y, sobre todo, al acierto que supuso el lanzamiento de su increíble título FFVII, es una de las empresas de desarrollo más prolíficas del planeta. PlayStation Power te ofrece la historia de la compañía que está detrás del fenómeno...

En una ceremonia de entrega de premios reciente, que promocionaba *The Official UK PlayStation Magazine*, el juego que recibió más votos por parte de sus lectores no fue *Tekken 2*, ni *Resident Evil* ni *Tomb Raider*, sino y aunque te sorprenda, un juego de rol. Pero no se trata de un título cualquiera, de esos con personajes enanos casi irreconocibles y un movimiento antediluviano que abarrotan las listas japonesas, sino de un maravilloso cuento de magia, misterio, violencia y algún que otro sustantivo halagador del que ahora mismo no podemos acordarnos. Ese juego era y es, claro está, *Final Fantasy VII*.

Su primer lanzamiento se produjo en Japón el 31 de enero de 1997 y se agotó prácticamente nada más salir al mercado. La reserva de juegos excedía el millón de copias y, sólo en los tres primeros días, las ventas superaron los dos millones. Este éxito se repitió cuando se lanzó el juego en América el pasado mes de septiembre y en Europa en octubre (a España llegó en noviembre). Lo que hizo que este título destacara por encima de todos los demás fue, sin duda, el tremendo empeño que los desarrolladores pusieron en su trabajo, además de que, al trabajar de cerca con diversos centros de Silicon Graphics, pudieron



▲ La intro del juego es una de las mejores que hemos visto jamás. Empieza en un atasco de tráfico en Nueva York.

LA FUTURA PRESENTACIÓN

PARASITE EVE

De todos los lanzamientos que la empresa de desarrollo japonesa Square tiene previstos para la primera mitad de este año, ninguno ha causado tanta expectación como *Parasite Eve*, su título inspirado en *Resident Evil*. El juego, basado en el *bestseller* de Hideaki Seno (que ha vendido más de un millón de ejemplares en Japón) toma prácticamente los mismos elementos de juego que utilizaba la obra maestra de terror de Capcom e incluye algunos tramos menores de juego de rol para (suponemos) dar un paso más en lo que se refiere a jugabilidad con respecto a *Resident Evil*.

El guión es de lo más terrorífico. La acción te sitúa en Nueva York, en la Nochebuena de 1997 y se centra en torno a un personaje que, debido al poder de unas células mutantes de su cuerpo, hace que los seres sufran mutaciones o que ardan en llamas. Los tramos del título con los que hemos podido jugar muestran unas escenas impactantes, como por ejemplo la explosión en llamas de todo el público asistente a una representación de ópera o la mutación que sufren unas ratas que se transforman en bestias demoníacas (muy parecidas a la criatura de *La cosa*, la película de John Carpenter). Tú eres Aya Brea, oficial de policía, y tu trabajo consiste en ir avanzando por los diferentes niveles del juego hasta dar con el origen de semejante desastre... De nuevo, un argumento muy parecido al de *Resident Evil*.

El equipo de trabajo de gráficos y efectos incluye más de 40 artistas (se ha contado incluso con especialistas de Hollywood para realizar algunas de las animaciones animales más complicadas, como por ejemplo el pelo de las ratas), por lo que no es de extrañar que las escenas renderizadas y las secuencias de vídeo sean algunas de las mejores que hayas visto jamás; pueden incluso compararse con las de *Final Fantasy VII*, consideradas las mejores hasta ahora. El equipo está formado por artistas que habían trabajado en películas como *Apollo 13, La jungla de cristal 3, Casper, Máximo riesgo* y *Lobo*, aunque toda la programación y el desarrollo del juego se ha llevado a cabo en el cuartel general de Square, con la mayor parte del equipo que se encargó del desarrollo de *Final Fantasy VII*. El combate es excelente e incorpora un sistema a tiempo real al estilo de los juegos de rol. Todas tus armas cuentan con un radio de acción de gráficos vectoriales que se muestra en pantalla y de lo que se trata es de lanzar tantos ataques como puedas antes de que el enemigo te lance uno a ti. Al ser en tiempo real, también puedes esquivar los proyectiles.

Si pulsas Select aparece el menú de opciones, que es muy parecido al de *Resident Evil*. Aquí puedes comprobar tu inventario (el cual, como en *RE*, puede mostrarse en algunas partes del juego durante la partida), cambiar tu arma o contemplar la pantalla de datos personales. Como en cualquier juego de rol, ganas puntos por la experiencia en batalla, tantos que se añaden a tu total para aumentar tu nivel de habilidad. Otras variables son tu salud general y tus habilidades para la batalla.

Por lo que se refiere a los gráficos, los de *Parasite Eve* no son tan buenos como los de *Resident Evil*. Sin embargo, la jugabilidad es muy parecida. Controlas a un personaje poligonal que corretea por una serie de escenarios prerrenderizados. Pero el secreto de *RE* radicaba en la tensión y en el brillante diseño del juego. Todavía está por ver si *Parasite Eve* conseguirá superar el listón que *RE* puso tan alto. Tendremos que esperar hasta que se complete la inevitable conversión PAL, seguramente hasta finales de este año.

▼ Los combates están influidos por los juegos de rol, pero son a tiempo real, por lo que puedes esquivar los ataques.



▼Por desgracia, no puedes disparar al payaso (aunque lo está pidiendo a gritos). Lástima.





▲▼Puedes disfrutar de la transformación de la indefensa rata en un monstruo aterrador gracias a una excelente escena de vídeo. Aquí tienes tres muestras de semejante secuencia.





▲¿Por qué hay un loro detrás del guardarropa? ¿Cómo llegó hasta aquí esa dama tan emperifollada desde la ópera? ¿Qué mensaje hay en el contestador? ¿Cuándo empezará a tener sentido todo esto?



▲ Justo después de tu primera batalla con Melissa Pearce (la pirómana), tienes que entrar en esta sala y, para sorpresa de todos, meterte por el agujero.

▲ Sí, sí, tu desgañítate cantando con esos leotardos y esa pinta, que dentro de unos minutos vas a salir asado. De eso estamos seguros.



▲ Puedes abrir las taquillas y tu reflejo aparecerá en los espejos. Sin embargo, la puerta abierta no se refleja. Misterios de la vida.

HISTORIA

EL PASADO DE SQUARE EN PLAYSTATION

Tobal No. 1

Agosto 1996 (Japón) ● Enero 1997 (Europa)

Su primer *beat 'em up* en 3-D, creado por las mentes todopoderosas de la Dream Factory de Square (compuesta por personal «abducido» de Sega y Namco).





Final Fantasy VII

Enero 1997 (Japón) ● Noviembre 1997 (España)

Uno de los juegos para PlayStation más vendidos de la historia y, aunque parezca extraño, uno de los más votados por los lectores de las revistas especializadas.





Bushido Blade

Marzo 1997 (Japón) ● Febrero 1998 (España)

Un nuevo giro en los *beat 'em up*... Un buen golpe y estás muerto. Se acabaron las barras de energía. Sólo cuentan las maniobras tácticas y las batallas interminables.





● ENTREVISTA

TODO SOBRE EVE



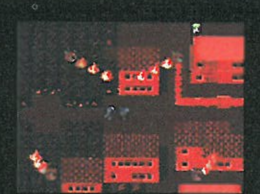
En una extraña entrevista que concedió a la revista japonesa *Weekly Famitsu*, el principal productor de *Parasite Eve*, Sakaguchi, habló sin tapujos de su trabajo.

● *En primer lugar, las secuencias de vídeo son excelentes. Lo que más nos llamó la atención fue lo detallados que son los animales.*
● Sí, es algo que no se había hecho hasta ahora. Es muy complicado.
● *¿Se pudo conseguir gracias a la gente de Hollywood que colaboró en el proyecto?*
● Bueno, nosotros éramos capaces de hacerlo en Japón, pero nos hubiera llevado mucho más tiempo. Trabajar en colaboración con los americanos aceleró el proceso.
● *¿La calidad de los juegos se ha transformado? Los gráficos de Final Fantasy VII eran estupendos, pero es que los de Parasite Eve son incluso mejores...*
● Sí, y en nuestro próximo juego aún serán mejores (risas).
● *¿Habéis alcanzado o estáis a punto de alcanzar los límites de la PlayStation?*
● La compresión algorítmica y la tecnología de los colores aún puede mejorarse. Estamos trabajando en ello. Cuando en Hollywood hacen películas, no se preocupan por la compresión y producen imágenes estupendas, pero esas imágenes tienen que comprimirse para los juegos y eso cambia los colores. Por esa razón, los programadores tienen que trabajar muy duro para dar con los colores que más se acerquen a los originales.
● *¿Es verdad que los americanos que se encargan de CG (gráficos) no quieren involucrarse en el diseño de un juego?*
● Tenemos que utilizar japoneses para las bases del juego. No me fío de los programadores de CG americanos que se involucran en el diseño de nuestro juego. Ya tienen bastante con títulos como *Doom* o el género de las carreras (risas).
● *Ahora contais con un importante centro de desarrollo en Hawai...*
● Sí, hay unas 30 personas en nuestras oficinas de Honolulu. Se encargan de diversos aspectos del diseño, como el pelo de los animales, las arrugas, los efectos de las aglomeraciones de gente y todo eso. Ahora mismo estamos trabajando en algunos avances de desarrollo que esperamos incluir en juegos futuros. Además, desde que hemos conseguido mejorar la técnica de la captura de movimientos, hemos desarrollado un sistema que fija los datos de la captura. Por eso creo que vamos a lanzar productos de los que podremos estar muy seguros.
● *El proyecto Parasite seguro que continuará. ¿Tenéis algún trabajo más en cartera?*
● ¿Estás diciendo que si habrá una segunda parte? Quiero hacer una. Me encanta la ambientación de ese juego.
● *¿Ya has visto la película de Parasite Eve?*
● Sí, la he visto, pero si he de serte sincero, no me ha gustado.
● *¿Quieres decir que el juego podría haber sido diferente si hubieras visto la película en primer lugar?*
● A lo mejor (risas).
● *No hay ningún juego cuya protagonista sea una chica que haya vendido más de un millón de copias en Japón. ¿Piensas que podéis cambiar esa estadística con Parasite Eve?*
● Eso es cierto. Pero *PaRappa the Rapper* atrajo a una audiencia femenina importante, por lo que a lo mejor damos con un nuevo mercado.
● *Bueno, las películas con heroínas siempre tienen éxito.*
● Sí, por eso pienso que es el momento justo para lanzar este juego.

Final Fantasy IV (Marzo 1997)

Una conversión directa del clásico para SNES de 1991. Square añadió algunas secuencias de vídeo para mejorar un poco las cosas, pero los gráficos y la jugabilidad siguen siendo igual.





SQUARE



crear gráficos (las secuencias de vídeo son algunas de las mejores que se han visto jamás en la PlayStation) capaces de competir con cualquier otro título para la gris de Sony fuera cual fuera su género.

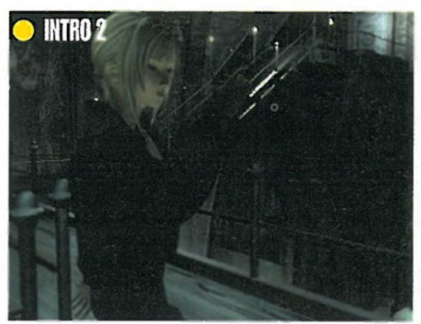
Nunca antes un juego de aventuras había atraído a tantísima gente. Las escenas de combate eran simples y los efectos eran soberbios. Las impresionantes explosiones y los increíbles hechizos podían llegar a ocupar toda la pantalla. Era algo realmente brillante.

Principios humildes

Square, fundada en Japón en 1986, empezó creando *shoot 'em ups* para la, por aquel entonces, súper famosa NES de Nintendo. A medida que la empresa iba creciendo, también lo



▲ Dentro del cuerpo, las células mutantes empiezan a multiplicarse y a invadir el ego de la persona...



▲ Aquí tenemos a Aya Brea, la heroína del juego. Si supiera dónde se está metiendo.

hizo la diversidad de sus títulos. Los juegos de rol se alternaban con programas de carreras y más *shoot 'em ups*. Pero fue el éxito de *Final Fantasy I* para NES en 1987 lo que les hizo darse cuenta de que su talento tenía que apuntar hacia otras direcciones. Durante los nueve años siguientes sólo lanzaron un *shoot 'em up*, mientras que los otros 27 títulos que vieron la luz fueron juegos de rol o de estrategia. Quedaba claro que éste era el terreno que mejor dominaban. Todos sus trabajos eran excelentes; en pocas palabras, eran los mejores del mundo en este género.

Pero el tiempo no perdona y llegó un día en que el panorama empezó a mostrar signos de inestabilidad. Después de dar el paso de la NES a los sistemas Gameboy y SNES

«Squaresoft es uno de los grandes éxitos en la historia de la industria del entretenimiento... sólo tienes que pensar que seguramente no hay otra tercera firma tan importante para un sistema como Square»

(Game Informer Magazine (America), January 1998)

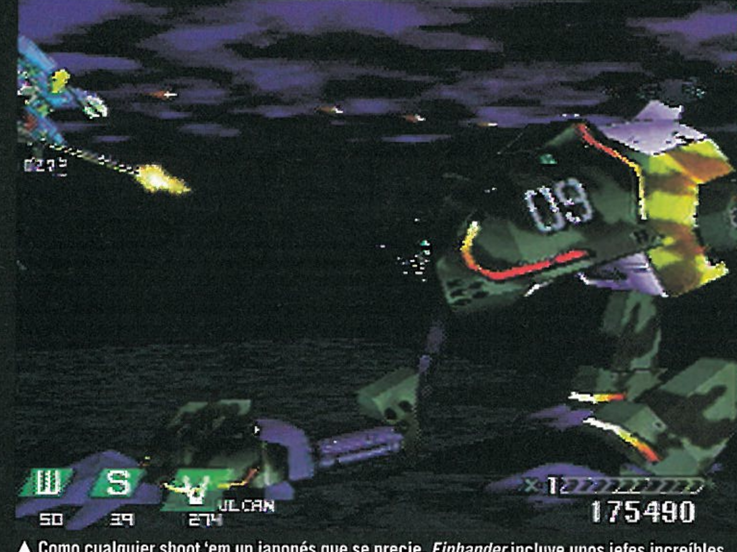
LANZADO EN JAPÓN EN MARZO

BUSHIDO BLADE 2

Aunque en España *Bushido Blade* apareció hace unos pocos meses, en Japón ya lleva dando guerra desde hace más de un año, por lo que la secuela no te debería pillar por sorpresa. Como siempre, tienes más personajes, más armas, una historia diferente y mejores gráficos para completar un juego que, sobre el papel, tiene toda la pinta de ser un digno sucesor.

Sin embargo, al probarlo hemos podido descubrir que hay un par de fallos del juego original que no se han solucionado en esta segunda parte. En primer lugar, sigue siendo igual de fácil tumbar a tu rival sobre la lona con la misma secuencia de movimientos, por lo que sigue siendo un programa muy asequible. Vamos, que puedes pasarte todo el juego al primer o segundo intento. Por eso, aunque hay toda una serie de características nuevas que añaden profundidad a este título, para apreciarlas tendrás que tener bastante paciencia para esperar a verlas todas.

◄ Los gráficos se han mejorado y el juego es más grande, pero sigue siendo un título muy sencillo.



▲ Como cualquier shoot 'em up japonés que se precie, *Einhander* incluye unos jefes increíbles que rompen la monotonía que impera en los repetitivos niveles.

LANZADO EN MAYO EN ESTADOS UNIDPS

EINHANDER

Vale, ya sabemos que la idea de que aparezca otro *shoot 'em up* japonés de estilo *anime* no es para ponerse a dar saltos de alegría, pero hay que tener en cuenta que, de vez en cuando, lanzan alguno que vale la pena. Y, si nos hemos de fiar de la primera versión que hemos podido probar en la redacción, *Einhander* tiene toda la pinta de convertirse en uno de estos últimos.

La jugabilidad básica es idéntica a la de todos los juegos de este tipo que basan su atractivo en la típica acción *shoot 'em up*, como por ejemplo *Defender* y *R-Type* (título que, casualmente, también tendrá su conversión para PlayStation). Vuelas por una serie de niveles que se suceden de manera horizontal y que están repletos de estupendos potenciadores y enemigos que se abalanzan sobre ti a velocidades endiabladas.

Sin embargo, lo que hace de este título algo especial es que su aspecto es excelente. Los gráficos fluyen a la impresionante velocidad de 60 cuadros por segundo y los jefes de final de nivel son enormes. Pero lo mejor de todo son los niveles poligonales (que huyen de los típicos fondos renderizados). Puedes gozar de mucha más libertad en tu desplazamiento en *scroll* horizontal y, en algunos momentos, incluso puedes acceder a un excelente enfoque tridimensional en sus tres cuartas partes.

Einhander ya lleva cierto tiempo en las estanterías de las tiendas de Japón y el pasado mes de mayo se puso a la venta en Estados Unidos. Si tenemos en cuenta el contrato de exclusividad que los chicos de Square tienen firmado con Sony y la falta de títulos de calidad que están esperando una conversión, casi podemos asegurar que su llegada a Europa no se demorará demasiado.



► Como siempre, tienes a tu disposición una buena gama de armas que puedes recoger.

HISTORIA (CONT.)

EL PASADO DE SQUARE EN PLAYSTATION

Tobal N.º 2 (Abril 1997)

Es la secuela que, debido a la mayor presencia de elementos de juego de rol, nunca vio la luz fuera de Japón. También incluye gráficos superiores, animaciones mejores y compatibilidad con el mando analógico.




Final Fantasy Tactics (Junio 1997)

Tras el exitazo de *Final Fantasy VII*, los chicos de Square lanzaron en Japón y en Estados Unidos un juego más estratégico basado en batallas. Quizá aparezca por Europa a finales de año...




Saga Frontier (Julio 1997)

Saga Frontier es un excelente juego, que presta gran atención al detalle. Puedes elegir entre seis personajes (cada uno con su propio argumento). Lástima que sólo se lanzara en Japón.




● LANZADO EN JAPÓN EN FEBRERO

XENOGEARS

Xenogears apareció en Japón el pasado mes de febrero, y está volviendo locos a nuestros amigos nipones. Este juego de rol, cuyo desarrollo duró casi tanto tiempo como el de *Final Fantasy VII*, se diferencia de este último en que tanto los gráficos como los entornos se han realizado con la técnica de mapeado de textura.

Como somos europeos (y por lo tanto estamos obsesionados con los juegos de coches, de disparos o de puñetazos) podemos llegar a pensar que el mercado ya está saturado de juegos de rol, pero los japoneses ven el mundo de otra manera y, por lo que hemos podido leer en sus publicaciones especializadas y ver en las capturas que, de momento, tenemos a nuestra disposición, hemos de admitir que este título tiene toda la pinta de convertirse en uno de los mejores juegos que van a llegar desde la tierra del sol naciente este año. Con la publicidad que se le está dando a este juego, suponemos que será uno de los pocos títulos que contará con una conversión para su explotación en todo el mundo.



▲ Según noticias de última hora, Activision podría llevar el juego a Estados Unidos. Seguro que triunfa.





▲ Una de las mejores cualidades de Square es su facilidad para probar cosas diferentes en cada juego nuevo que producen.

Front Mission Alternative (invierno 1997)

Se trata de robots enormes que luchan sobre unos parajes realizados con un excelente mapeado de texturas. La diferencia básica entre este título y *Front Mission 2* es que la acción es en tiempo real y no por turnos.





SQUARE

Allá por el año 1991, Square empezó a ver claro que llegaban tiempos de vacas flacas. Tras once años de un servicio fiel y sin fisuras para Nintendo, sus consolas estaban perdiendo popularidad de forma vertiginosa. Mientras el mercado de los 16 bits expiraba (y de forma muy rápida, si tenemos en cuenta la cantidad de unidades que se habían vendido en todo el mundo), no se hablaba más que de la generación de 32 bits. Las consolas del futuro. Los juegos tenían mejor aspecto y gracias a la potencia de la tecnología en CD, las máquinas como la PlayStation o la Saturn de Sega podían almacenar muchos minutos de escenas de vídeo de gran calidad, hecho que provocó que muchos juegos de plataformas, conducción o *shoot 'em ups* de segunda fila se convirtieran de repente en escaparates gloriosos de los nuevos avances tecnológicos. Square que, como siempre, estaba a la última, supo darse cuenta de que llegaba la hora de dar un paso adelante, y lo hizo en el momento preciso.



Square abandona a Nintendo

Las conversaciones con Nintendo acerca de *Final Fantasy VII* empezaron hace varios años. Square pensaba que, dados los avances tecnológicos de las máquinas que había en el mercado, su próxima entrega de esta saga tenía que aprovecharse tanto como fuera posible de toda esta tecnología. Como todos sabemos hoy día, la N64 no puede producir secuencias de introducción de última generación y, debido a que toda la información se almacena en un cartucho, la máquina nunca podrá incorporar imágenes de vídeo en sus intros.

● INTRO 4



▲ ... la mejor muestra de los horrores que asolan la ciudad, la tienes en las lágrimas de sangre que llora la Estatua de la Libertad.

En ese momento, Square decidió cambiar de aires y, como no, sus ojos se fijaron en la maravilla del momento que estaba revolucionando el mundo: la PlayStation. Aunque el primer juego que lanzaron para esta consola fue *Tobal N.º 1*, ya se había empezado a trabajar en *Final Fantasy VII* y, en cuanto los chicos de Square se dieron cuenta de toda la potencia que tenían en sus manos, firmaron un contrato exclusivo de veinte títulos con Sony.

Empieza la caza furtiva...

Sin embargo, los problemas aparecieron cuando Square empezó a darse cuenta del compromiso en el que se habían metido. Tenían grandes planes, y se trataba de una empresa muy ambiciosa pero, por desgracia, no contaban con el personal adecuado para el trabajo que tenían entre manos. Pero sí que tenían dinero... Abundan los rumores, y la historia nunca quedó del todo clarificada, pero algunas fuentes en Japón aseguran que unos 100 trabajadores procedentes de equipos de desarrollo de empresas como Capcom, Namco y Sega pasaron a engrosar las filas de Square. De un día para otro, Square contaba con uno de los equipos de desa-

«En un principio, Final Fantasy VII se iba a lanzar en exclusiva para N64»

LANZADO EN VERANO EN JAPÓN

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

Otro título anunciado hace poco por Square es su juego de rol de plataformas *Brave Fencer Musashiden*. Su principal atractivo radica en la presencia de ciertos personajes de marcado estilo *anime* que se desplazan por unos escenarios de excelente renderización, blandiendo unas espadas más grandes que sus propios cuerpos.

Los chicos de Square quieren profundizar cada vez más en el género de los juegos de rol, y por eso ahora se dedican a mezclar la acción de un juego de plataformas en 3-D con elementos de estrategia (ciudades, tiendas, trueques...), en un intento de ampliar sus horizontes cada vez más.



▲ ¿Un juego de aventuras arcade? A los chicos de Square no les asusta probar nada nuevo.



▲ Con lo que esperan de este título, esperamos que pronto aparezca en europa.



▲ No podía faltar algún que otro pueblecito para explorar.

LANZAMIENTO FINALES DE INVIERNO DEL 98/PRINCIPIOS DEL 99 EN JAPÓN

LA OCTAVA MARAVILLA

Esperamos que en breve, los chicos de Square hagan más avances de lo que será *Final Fantasy VIII*. Sin embargo, los rumores no oficiales no cesan, y aquí tienes algunos de los más interesantes.

- El juego aparecerá en 1999. La fecha de lanzamiento más próxima que se baraja es la primavera de ese mismo año.
- Con todas la imágenes de vídeo que Square pretende incorporar, se supone que el juego vendrá en cuatro o cinco CD.
- Uno de los personajes podría llamarse Cid.
- Los Chocobos vuelven por sus fueros.
- Habrá como mínimo una gran nave espacial.
- Ya se lleva desarrollado un 10 por ciento del juego.



TAL VEZ CONOCES FFVII, PERO...

¿SABÍAS QUÉ?

- Square empezó su andadura comercial en 1986 (aunque su primer juego apareció en 1985) con el nombre de Square Co. Ltd. Su relación durante 11 años con Nintendo se inició con el desarrollo de títulos para la NES (Famicon en Japón). Square tiene ahora oficinas en California (SquareSoft) y Hawai (Square USA).
- *Final Fantasy VII* vendió 2,3 millones de copias en tres días, tras su lanzamiento en Japón el 31 de enero de 1997.
- *Final Fantasy VII* iba a ser un título en exclusiva para N64, pero Square quería introducir muchas secuencias de vídeo, y la tecnología en cartuchos de la consola no se lo permitía.
- La primera persona que acabó *Final Fantasy VII* lo hizo en 42 horas y sólo paró dos para dormir. ¿Triste? ¿Solitario? Seguramente.
- Circulan rumores sobre la posible aparición de *Final Fantasy I, II* y *III* en el entorno PlayStation. Todavía no se sabe si los tres títulos aparecerán como un único *pack* o si se lanzarán por separado.
- Primer hecho reprochable de Square: la prensa japonesa criticó la compañía el año pasado por haber quitado a la competencia a unas cien personas de sus respectivos equipos de desarrollo. Estamos hablando de equipos como el de *Virtua Fighter 2*, de Capcom (se llevaron a miembros del grupo de trabajo de *Resident Evil*, seguramente para *Parasite Eve*), Konami y también de Quest, responsables de la famosísima saga *Ogre Battle* en Japón.
- Segundo hecho reprochable de Square: a pesar de lo visto en el punto anterior, Square despidió hace poco al 75% de su personal en California y Hawai. Muchos de los desafortunados habían trabajado en el desarrollo de *Parasite Eve* pero ahora que el juego ya está acabado ya no los necesitan. Según fuentes internas de Square «se trata de gente con talento y no podemos tenerlos aquí cruzados de brazos».
- La película de *Final Fantasy* (que no parece tener mucho que ver con ningún título de la saga) ya se está produciendo en las oficinas de Square en Hawai. El film, totalmente renderizado (una especie de cruce entre *Toy Story* y *Akira*), progresa poco a poco (hay 120 personas trabajando en él). Se rumorea que el ritmo es de un segundo por día. Por lo tanto, su lanzamiento podría ser para verano del año 2000.



▲ Colas para comprar FFVII. A los japoneses les encanta hacer cola.

HISTORIA (CONT.)

EL PASADO DE SQUARE EN PLAYSTATION

Front Mission 2 (invierno 1997)

Se trata de la secuela en 32 bits del clásico japonés para SNES. La diferencia principal con *Front Mission Alternative* (lanzados casi al mismo tiempo) es que presenta una acción por turnos y no a tiempo real.

Chocobo- Mysterious Dungeon (invierno 1997)

El extraño pájaro amarillo de la saga de *Final Fantasy* cuenta con su propio juego. Gráficos excelentes y una jugabilidad más sencilla se combinan en este juego que nunca veremos fuera de Japón. Lo sentimos

Soukaigi (invierno 1997)

La manera más fácil de describir este juego es diciendo que es una mezcla entre *Tomb Raider* y *FFVII*. Gozas de toda libertad en un entorno tridimensional. Además la jugabilidad también presenta muchos elementos de juego de rol.













SU PASADO

JURASSIC SQUARE

Si piensas que Square empezó con *Final Fantasy VII* o crees que lo sabes todo acerca de esta compañía, prepárate para sorprenderte. Square ya hace años que está funcionando y bien, y aquí tienes una lista con todos los lanzamientos de la historia de la empresa antes de pasar a desarrollar para PlayStation:

1985
Teguzar
Shoot-'em-up NES

1986
King's Knight
Shoot-'em-up NES
Suishou no Ryuu
Aventuras NES
Deep Dungeon
Juego de rol NES

1987
Tobidase Daisakusen
Shoot-'em-up en 3-D NES
Appletown Monogatari
Estrategia NES
Haokun no Fushigina Tabi
Acción NES
Yuushi no Monshou
Juego de rol NES
Jikaishounen Met & Mag
Puzzle de acción NES
Cleopatra no Mahou
Juego de rol NES
Highway Star
Carreras NES
Kariin no Ken
Juego de rol de acción NES
JJ *Shoot-'em-up en 3-D NES*
Final Fantasy
Juego de rol NES

1988
Deep Dungeon III
Juego de rol NES
Akkusenki Rajin
Shoot-'em-up NES
Moonball Magic
Juego de mesa NES
Hanjuku Hero
Estrategia NES
Final Fantasy II
Juego de rol NES

1989
Square's Tom Sawyer
Juego de rol NES
Makaitoushi SaGa
Juego de rol de Gameboy

1990
Final Fantasy III
RPG NES
SaGa 2 Hihoudensetsu
RPG Gameboy

1991
Seiken Densetsu
Action RPG Gameboy
Final Fantasy IV
Juego de rolSNES
Jikuuno Hasha SaGa 3
Juego de rolGameboy

1992
Romancing SaGa
Juego de rol SNES
Final Fantasy V
Juego de rol SNES
Hanjuku Hero
Estrategia SNES

1993
Seiken Densetsu 2
Action RPG SNES
Romancing SaGa 2
Juego de rol SNES
Alchaest
Juego de rol SNES

1994
Final Fantasy VI
Juego de rol SNES
Live A Live
Juego de rol SNES

1995
Front Mission
Estrategia SNES
Chrono Trigger
Juego de rol SNES
Seiken Densetsu 3
Juego de rol de acción SNES
Romancing SaGa 3
Juego de rol SNES

1996
Bahamut Lagoon
Estrategia SNES
Front Mission: Gun Hazard
Estrategia SNES
Super Mario RPG
Juego de rol SNES
Rudra no Hihou
Juego de rol SNES
Treasure Hunter G
Juego de rol SNES



▲ *Super Mario RPG*, uno de los últimos y mejores juegos de Square para Super Nintendo.

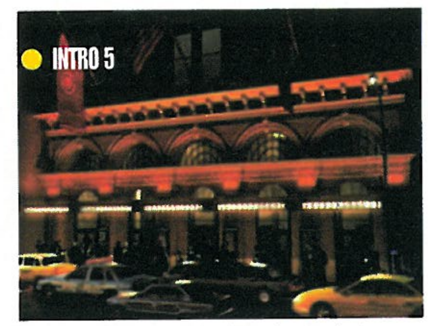
Final Fantasy V (Marzo 1998)

Otra conversión directa del título original para SNES de 1992. Podríamos decir que fue el último de una trayectoria que cambió radicalmente con la aparición de *FFVI*, que mejoró los gráficos y la jugabilidad.





SQUARE



INTRO 5

▲Aya, que todavía no sabe la noche sangrienta que le espera, se dirige con toda tranquilidad a una velada nocturna de ópera.

rrollo más poderosos del mundo y, a pesar de sus pocos reparos éticos a la hora del reclutamiento, la calidad de los títulos empezó a mejorar y crecer como la espuma. Square, según se dice, le echó el guante a casi todo el equipo de *Resident Evil 2* para trabajar en *Parasite Eve*, de ahí el repentino retraso de la fecha de lanzamiento del juego en Japón.

A pesar del poco éxito obtenido con títulos como *Bushido Blade* y *Tobal N.º 1* y 2, la reputación de Square se mantiene gracias a los juegos de rol. Aunque en este género han situado el listón a una altura que nunca antes ninguna compañía había alcanzado, se les recordará sin duda por sus títulos más tradicionales, como por ejemplo la saga de *Final Fantasy*: *Final Fantasy Tactics* y, esperemos, *Final Fantasy IV* y *V*, que deberían aparecer antes de finales de año. Y por supuesto, todo el mundo espera la octava entrega de la serie.



INTRO 6

▲Y poco después, toda esa cantidad de gente emperifollada se convierte en asado de sibaritas melómanos.

¿El futuro?

En la pasada edición de la E3 de Atlanta, Square Electronic Arts anunció la aparición de *Final Fantasy VIII* para 1999, tanto en Estados Unidos como en Europa. Por el momento, los juegos que podremos ver por estas tierras antes de que finalice este año deberían ser, entre otros, *Final Fantasy Tactics, Einhander* y, por supuesto, la guinda del pastel, *Parasite Eve*.

Se rumorea que los chicos de Activision esperan realizar la conversión del excelente juego de rol *Xenogears* para el mercado americano, así que éste es otro título que podría llegar por estas tierras.

Tenemos que admirar a una compañía que se ha deshecho de los estereotipos del mundo de los vídeojuegos y que se ha mostrado muy eficaz a la hora de moverse por la industria para «hacerse» con los servicios del talento de algunos de los mejores desarrolladores del mundo.

También cabe preguntarse si semejantes talentos tienen un límite. Con un equipo de desarrollo tan vasto y tan imaginativo como el de Square sólo hay una respuesta posible: NO. PSP

«Se rumorea que Square le ha quitado unos 100 trabajadores a los equipos de desarrollo de la competencia»

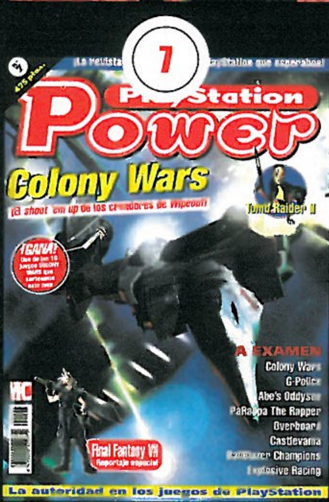
TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE

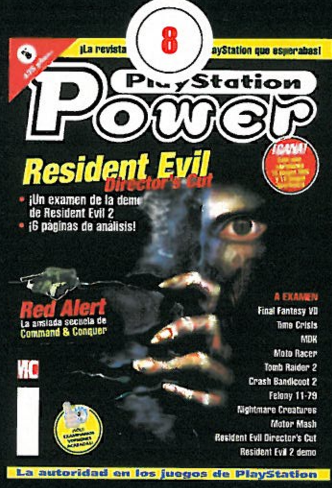
3


4


5


6


7


8


9


10


11


12


13


14


Recorte por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation





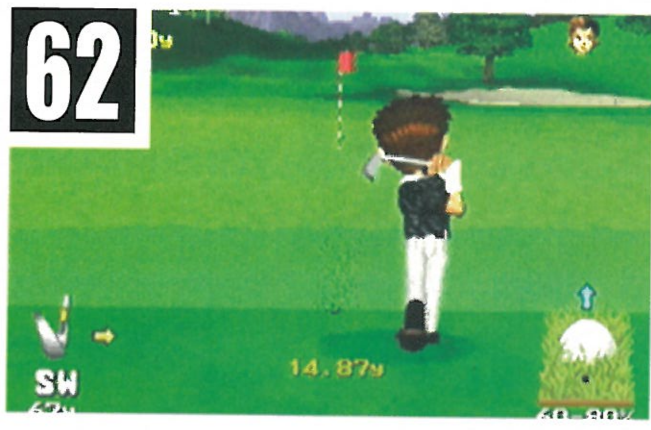


PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.



Y además ...









Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!

Análisis

La emoción del Mundial continua en casa

Copa del Mundo: Francia 98

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Pad analógico, Multi-Tap, tarjeta de memoria**

▲ Los equipos son recibidos por un público ensordecedor. Los uniformes son perfectos.



▶ La mascota oficial del Mundial de Francia '98 presenta cada evento con una breve pero hábil secuencia.

¡Bienvenido, viejo amigo!

Copa del Mundo: Francia 98 eleva las intros a una nueva dimensión con su excelente combinación de vídeos y renderización de jugadores y estadios, con el *look* de Francia '98.



▲ ¿A que nunca dirías que este juego tiene la licencia oficial de la FIFA?



▲ Si la aceptas, tu misión consiste en ganar este maravilloso trofeo.



▲ Las renderizaciones se sobreponen al vídeo y la acción del juego para obtener un resultado excelente.

Se acabaron los entrenamientos previos al gran acontecimiento. Esta vez se trata de la Copa del Mundo...

Sí ya sabemos que el Mundial ya se ha acabado pero nos gusta insistir. ¿Por qué han tardado tanto los chicos de Electronic Arts en producir un auténtico juego *FIFA* para PlayStation? Los de Gremlin se las arreglaron para sacar adelante *Actua Soccer* y *Actua Soccer 2*. Los de Konami hicieron maravillas con *Goalstorm* e *ISS Pro*. Parece extraño que para Electronic Arts (con un historial increíble) haya sido tan difícil adaptarse al nuevo formato.

Para los que seais un poco críticos, al final lo que cuenta son las ventas, por más comentarios adversos que se publiquen. *FIFA '96* y *FIFA '97* se situaron entre los primeros puestos de las listas de ventas, a pesar del acuerdo generalizado de los expertos de que no eran los mejores juegos de fútbol que habían salido al mercado. Luego, como si se tratara del regreso de un prisionero de guerra en *Evasión o victoria*, y cuando todos creían que la serie *FIFA* se hallaba en las últimas, apareció *FIFA: Rumbo al Mundial '98*.

Fue como una revelación. Un juego de la serie *FIFA* dinámico, con algunas jugadas muy hábiles, excelentes controles analógicos y con unos porteros que no se caían a la primera de cambio. Por fin *FIFA* ha superado todos sus problemas de una vez por todas.

Copa del Mundo: Francia 98 tiene todo lo que puedes desear. Tu campaña en la Copa del Mundo recibirá su puntuación mediante intros y puntos de enlace que combinan videos reales de jugadores y estadios con sus contrapartes renderizados (mientras Footix, la mascota de Francia '98, se pasea a sus anchas por calles y tenderetes). En circunstancias normales esto no nos importaría lo más mínimo, pero en este caso Electronic Arts ha realizado un trabajo soberbio recreando el ambiente del mayor torneo del mundo. Llegas a sentir que estás en el Mundial. La presentación de cada partido es excelente. Métete en la



«Electronic Arts ha realizado un trabajo soberbio recreando el ambiente del mayor torneo del mundo...»

Copa del Mundo: Francia 98

1998: ¡Gana España!

Sí, ya sabemos que España no hizo muy buen papel en el Mundial real pero hemos jugado nuestro Mundial virtual. España ganó de calle. Las primeras sorpresas del campeonato fueron la derrota de Brasil ante Chile y la victoria por la mínima de Inglaterra ante la selección de Croacia. Superado lo más difícil, la final contra Argentina fue un puro trámite.

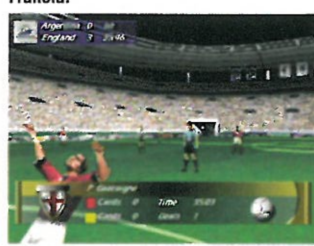



► En la primera ronda, la tosca Inglaterra derrotó a Croacia por la mínima (1-0).

◄ La nota brillante fue Shearer marcando su 5-1 contra Alemania.



▲ En el partido más igualado del campeonato solo el gol de oro derrotó a Francia.



▲ Argentina fue un desastre en la final. Le endosaron tres tantos en 35 minutos.



▲ En el nivel de dificultad por defecto deberías ganar la copa con Inglaterra al primer intento.

programación de encuentros para ver quién más juega ese día, déjate absorber por el sonido de la voz de los súper comentariastas Manolo Lama y Paco González y escucha las rugientes multitudes que presencian los encuentros. Por suerte *Copa del Mundo: Francia 98* utiliza un motor parecido al de *FIFA: Rumbo al Mundial '98*.

Aunque parezca sorprendente es más divertido y mejora a su antecesor con más ángulos de cámara y una mayor sensación de «fiebre mundialista», que te transmiten los aficionados gritando por doquier. Los movimientos a un toque son fantásticos y dan una gran fluidez al juego. Enlazar pases es muy fácil y una vez te has familiarizado con el botón Cuadrado para las voleas podrás finalizar grandes jugadas. Si te metes con tu Pad analógico por la zona roja, podrás abrir el juego considerablemente. Tendrás la posibilidad de correr en diagonal por el campo, y efectuar pases cruzados, a pesar de que transcurre un breve intervalo de tiempo desde que pulsas el botón hasta que se inicia la acción.

«Copa del Mundo: Francia 98 es el juego de acción que más adrenalina te hará consumir, muy por delante de sus competidores»

También podrás comprobar que si, tras darle al Pad analógico, das un breve toque de pulgar, tus disparos tendrán más efecto. Esto te será de gran utilidad para poder cerrar a tu favor un partido que se decide en los últimos minutos o la última jugada.

Puedes echarle toda la culpa al portero si te apetece, pero ahora marcar desde lejos es mucho más fácil. Lo que de verdad da esplendor a *Copa del Mundo: Francia 98* son sus excelentes detalles.

Durante los encuentros, los uniformes de los jugadores se ensucian y las camisetas se arrugan. Esto no es nada revolucionario, se trata tan sólo de algo cosmético. Pero la impresión global del juego es que ha sido mimado hasta el último detalle.

Como hemos comentado antes, el motor es una versión mejorada de *FIFA: Rumbo al Mundial '98*. Los jugadores son mucho más poligonales que en su anterior encarnación y, aunque el movimiento es mucho más claro, no es exactamente tan bueno como en *Actua Soccer 2*. No obstante, ese aspecto no tiene demasiada importancia ya que *Copa del Mundo: Francia 98* tiene muchas más cosas que ofrecer y pocos defectos; menos que cualquier otro juego de fútbol para PlayStation.

Otro aspecto que cabe mencionar es la movilidad de las cámaras y su absorbente presencia en el centro de la acción con la que consiguen ofrecer una animación estupenda.

Por ejemplo, cada partido empieza con los himnos nacionales de los dos equipos y un rápido primer plano de los rostros de los jugadores.

En caso de falta o ante la súbita alegría producida por un gol, la cámara se desplaza mediante *zooms* para mostrar las protestas del jugador sancionado o la celebración jubilosa del tanto, todo ello con una calidad excepcional.

El sistema de juego es fácilmente accesible y altamente adictivo. Los cambios en los pases y las jugadas a un toque de balón son especialmente buenos.

Pero lo mejor de *Copa del Mundo: Francia 98* es su modo Clásico, al que puedes acceder cuando has ganado la Copa y que te permite jugar las finales desde 1930 a 1982. ¿Puedes reescribir la historia y batir a Uruguay con el equipo de Brasil de 1950? ¿Quieres llevar a la selección española hasta la cima? Con esto podrás alargar la duración del juego a la vez que te ofrece otro desafío interesante.

Como si se tratara de *Regreso al futuro*, puedes reescribir la historia del fútbol.

1950: Uruguay - Brasil

● Las finales clásicas menos conocidas son muy divertidas (activa el modo Clásico al ganar la copa). Puedes intentar reescribir la historia intercambiando papeles entre Uruguay y Brasil. Pero no te sorprendas si el marcador es históricamente correcto.



▲ El equipo uruguayo es demasiado poderoso para los cariocas.



▲ Fíjate en el icono de repetición en la esquina superior izquierda de la pantalla.



▲ Podrás ver el marcador original de esta final clásica.



▲ Pero si es Dicky Barbosa. ¿Le recuerdas?

▼ Al final quien gana es el fútbol ya que los marcadores históricos pueden rehacerse mediante encuentros virtuales.



Con *Copa del Mundo: Francia 98,* Electronic Arts ha conseguido un juego brillante, divertido y altamente adictivo. Por ello es fácil afirmar que, por el momento, se trata del mejor y más completo juego en su género.

Si este verano te dicen que *Mundial 98* es mejor, debes responder, con toda serenidad, que *Copa del Mundo: Francia 98* es una mezcla perfecta de control total, velocidad arcade y súper animación.

Cuanto más juegues, más podrás disfrutar de la mayor inteligencia de los distintos equipos y jugadores. La sensación de trabajo en equipo es buena. Los jugadores responden con precisión para cubrir huecos y recoger pases con un juego agresivo y un estilo increíble.

Copa del Mundo: Francia 98 es el mejor juego de fútbol que se ha creado hasta el momento y la mayor diversión que podrás obtener después de presenciar el Mundial de Francia '98. PSP

PlayStation Power

Muy jugable e increíblemente adictivo con excelentes detalles. El juego de fútbol MÁS COMPLETO que se haya creado jamás para PlayStation. Y el MEJOR.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Excelente ambientación ➕ Fluidez en los pases ➕ Finales clásicas ➕ Muy parecido a *FIFA: Rumbo al Mundial '98* en cuanto a imágenes y emoción	➖ Muy poco ➖ De hecho, ninguna. Si tenemos en cuenta que Electronic Arts tardó cinco años en refinar los títulos FIFA, no debería sorprenderte que hayan conseguido una auténtica joya




▲ Parece que Funky Gibbon vuelve a ocupar un primer plano en Francia.


▲ Los porteros tienen la manía de despejar con el puño esos disparos.

Disparos a puerta

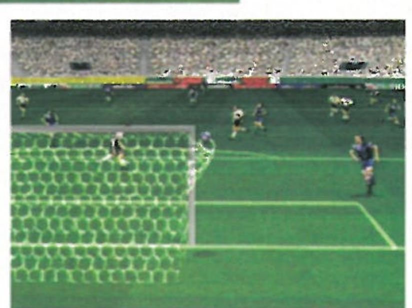
● El único defecto de *Copa del Mundo: Francia 98* (y es tan insignificante que no osábamos mencionarlo) es que marcar es más fácil desde determinados ángulos. Si disparas a puerta desde dentro del área, más o menos desde el borde del área y en línea recta al centro de la portería, tendrás más posibilidades de marcar (aunque pensándolo mejor, es bastante realista).


▼ Si perseveras, hallarás el ángulo correcto desde el que puedes marcar.


▼ Si quieres asegurarte, un regate en el área despistará al portero.


▲ Éste es el punto ciego de Copa del Mundo: Francia 98. Dispara desde aquí y serás la pesadilla del portero, aunque no logres marcar.


▲ Un ataque cruzado puede ser fatal para el portero.


▲ Aprovecha la ocasión y dispara. Desde ese ángulo, el balón es imparable.

Maravilloso toque

Lo mejor de *Copa del Mundo: Francia 98* es su juego de pases a toque de balón, los disparos y el juego aéreo. Mientras haces maravillas con los movimientos básicos, podrás producir sorprendentes jugadas de ataque y goles. Compruébalo.


◀ Un pase largo desde el centro del campo puede darle a tu delantero una ocasión de oro. Irá directo a tu hombre más adelantado.


▲ Chile rompe la defensa con un pase rápido.

▲ Corre hacia el balón manteniendo pulsado el botón de disparo. Conseguirás un lanzamiento de miedo.


▲ La volea desde fuera del área es un disparo mortal.

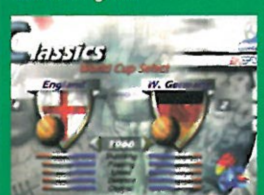

▲ Aquí está. ¡¡¡Ha sido GOL!!!¡¡¡Gooool!!!

1966: Inglaterra - Alemania

● Si ganas la Copa del Mundo podrás acceder al modo Clásico para revivir las grandes finales. Inglaterra empezó bastante floja, pero pisó el acelerador y consiguió la victoria por un amplio margen. España no destacó demasiado. Qué extraño ¿no?


▲ El despeje del portero salvó a Inglaterra del desastre durante los primeros 20 minutos.


▲ Las estadísticas no mienten. Inglaterra ha destrozado a los alemanes.



▲ Éste es el PARTIDO que ansiaba Inglaterra. Los jugadores marcaban más en aquellos tiempos.


▲ Los alemanes aprovechan esta ocasión para adelantarse en el marcador.



▲ Uno de los mejores jugadores de todos los tiempos, Bobby Charlton, el héroe británico por excelencia.

Chicas Sos-Pecho-Sas

● *Dead Or Alive* tiene de todo, y entre sus muchas opciones se incluye una que permite dotar de movimiento a los senos de las chicas. Si activas este efecto, la delantera de estas luchadoras aventajadas temblará como un tocinillo de cielo sobre una centrifugadora, incluso aunque estén de pie sin moverse o tumbadas boca arriba. Vale la pena echarle un vistazo.



▲ Aviso a los pervertidos: si activas esta opción tu vida nunca volverá a ser la misma.


▲ En estas imágenes no se puede apreciar, pero te lo prometemos: esos pechos se mueven.


▲ Como te acerques mucho a su zona pectoral puedes acabar con los ojos amoratados.

Dead Or Alive

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Tecmo**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

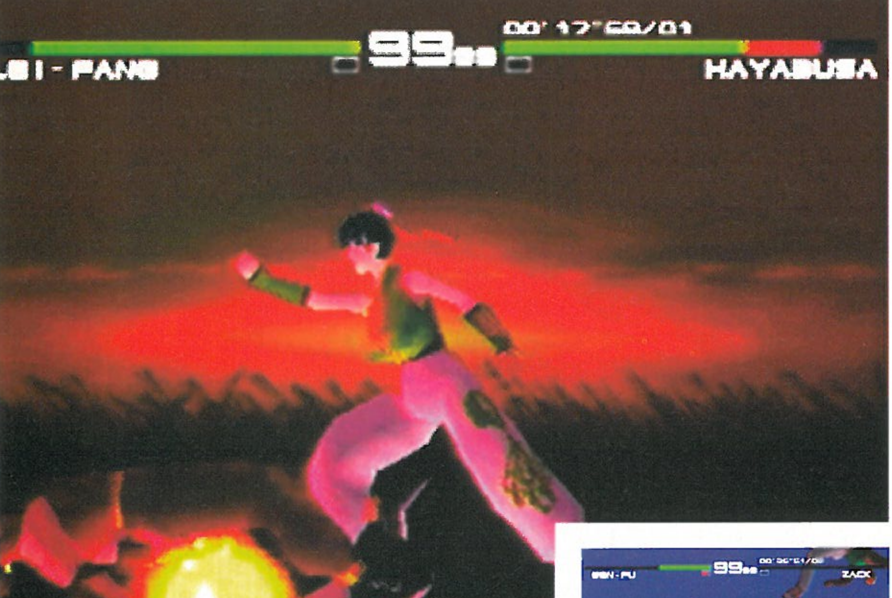
Cualquier beat 'em up decente lo tiene crudo para sobrevivir en un mundo dominado por Tekken. Pero aquí tenemos uno que podría destacar

Catacrash por aquí! ¡Waga-bunga por allá! ¿Qué ha sido eso? ¡Oh, no! ¡Uf, aaaargh, ouuuch! Cómete ese puño. Encaja esa patada. Una retahíla inacabable del masoquismo más salvaje, de huesos que crujen y de músculos que se retuercen.

Un castigo físico sin fin, por los dos costados, desde arriba y desde abajo, que no para hasta que uno de los dos contrincantes queda extendido en el suelo, completamente destrozado, tras un último y desconrazonador salto sin aliento.

Así es la acción de *Dead Or Alive.* Se trata de un juego que podría recibir el manido calificativo de «otro *beat 'em up* más» pero que, en realidad, tras cinco minutos de intensa actividad, resulta ser cualquier cosa menos una simpleza. *Dead Or Alive* es diferente, y su jugabilidad también lo es. Diferente. Como Zipi y Zape, como el oro de 18 quilates o el de 24, como el crepúsculo y la noche: *Dead Or Alive* tiene algo que no esperabas, algo que lo distingue.

En primer lugar, su aspecto es tan nítido como un diamante recién pulido. Está en juego la resolución más excelsa que hayas visto jamás y los problemas de nitidez y contornos borrosos se han esfumado como neblina que se lleva el viento. Por norma general, la elección de semejante agudeza gráfica redunda en una pérdida considerable de detalle en las texturas, como pasaba en *Tobal Nº 1.* Pero por alguna razón al parecer misteriosa, *Dead Or Alive* combina a la perfección los gráficos de alta reso-







¡Guau! ¡Vaya un ring explosivo!

Para que la experiencia sea más completa, Dead Or Alive utiliza un extraño sistema de lucha sin ring pero con ring. Nos explicamos. A primera vista, el escenario de la pelea es abierto (como en Tekken), pero si te alejas demasiado, saldrás del área de seguridad y entrarás en un campo de minas en el que, si consigues tirar al suelo a tu rival, saldrá volando por los aires a causa de una explosión. De este modo, su barra de energía se reducirá y tú tendrás más oportunidades de ganar. Estupendo.



lución con unas texturas que funcionan a las mil maravillas. De ese modo, consigue que los personajes se muevan con un realismo similar al de *Tekken* y que su aspecto sea tan penetrante como el de *Tobal*. Un logro considerable.

Pero a esta hazaña hay que sumar la suavidad y rapidez del juego. Los movimientos especiales son especiales de verdad y puedes verlos, al igual que las posiciones, desde cualquier situación. No se producen cambios de postura repentinos ni materializaciones mágicas de armas. Tan sólo dos luchadores que se mueven con fluidez y credibilidad y con ganas de acabar de una vez por todas con tanta fantasía sin sentido.

Dead Or Alive funciona a 60 cuadros por segundo, como si fuera una especie de *Rapid Racer* de los juegos de lucha. Da lo mismo. No hace falta contar los cuadros para darse cuenta de que es más fluido y agudo que *Tekken 2*, por muy increíble que parezca semejante proeza. Y por último, dispones de esa velocidad de la que hablábamos antes. Nunca hasta ahora una pelea entre un jugador y la máquina había sido tan implacable, tan repleta de violencia y tan claustrofóbica (hasta que te acostumbras) en su acción.

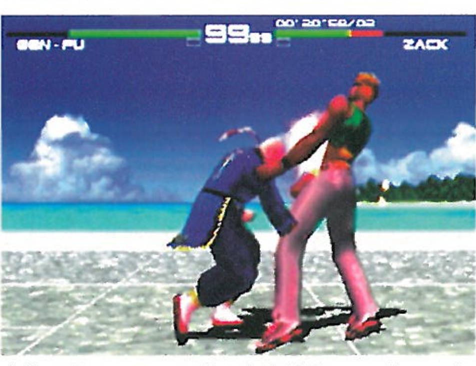
Por lo que se refiere a la jugabilidad, ni se te ocurra dar un salto atrás huyendo de algún adversario duro de roer para tomarte un respiro. Eso es de cobardes. Los luchadores que controla el ordenador te tienen la medida tomada y te seguirán sin perder ni un segundo para continuar machacándote de lo lindo

¡Sólo dos botones!

Dead Or Alive hereda el estilo de lucha de Virtua Fighter con sólo dos botones de ataque, un puñetazo y una patada. Sin embargo, al igual que sucede en *Soul Blade,* una pulsación repetida de estos botones produce múltiples combos para todos los gustos.



▲ **Los novatos podrán salir a flote pulsando sin ton ni son los botones y ejecutando todo tipo de patadas y puñetazos.**



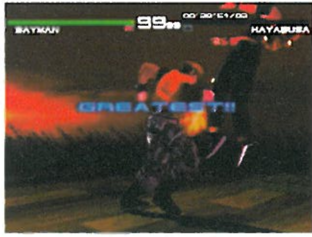
▲ **Sin embargo, uno se vuelve más habilidoso cuando aprende a combinar ataques y consigue ejecutar movimientos difíciles de contrarrestar.**



▲ **El movimiento final de un combo suele acabar con el contrario en el suelo, siempre y cuando la patada o el puñetazo den en el blanco.**



▲ **Además del puñetazo y la patada de rigor, puedes ejecutar más movimientos combinando los botones con el Pad, como por ejemplo, proyecciones, cargas, empujones...**



▲ **No obstante, la clave de la victoria está en el botón de «Agarre». Púlsalo para parar el ataque rival y sorprenderlo con una contra devastadora.**

Entrenos duros

● El modo Entreno es buenísimo. Como sucedía en *Tekken,* en la parte baja aparece un esquema con todos los botones de golpes, pero en este caso las opciones para personalizar las habilidades de tu rival son más versátiles. Puedes acabar con ellos con puñetazos o patadas, agachado o de pie, y practicar tus contras y movimientos especiales hasta dominarlos a la perfección.



▲ **En la pantalla, puedes ver el daño que provoca cada puñetazo o cada combo.**



▲ **Elige a tu personaje y al rival que pretendes vencer.**



▲ **Incluso puedes jugar sobre el suelo explosivo para ver la diferencia.**

▼ **Nos pasamos horas probando todos los movimientos, perfeccionando nuestro estilo y acostumbrándonos al botón de «Agarre» para contrarrestar ataques. Es una opción excelente.**



Análisis

Dead Or Alive

en cuanto tus pies vuelvan a tocar tierra firme. Y tampoco huyas, porque lo único que conseguirás es que te dejen la nuca hecha polvo en cuanto intentes salir por piernas.

La única manera de jugar a *Dead Or Alive* consiste en dar la cara y pelear como los buenos. Y para poder echarle agallas, el juego presenta una CARACTERÍSTICA NUEVA. Bueno, en realidad es bastante arcaica, pero te prometemos que nunca antes habíamos visto un movimiento de bloqueo como éste. Mientras tu rival esté machacándote de lo lindo (de la forma habitual, con continuos martilleos de los botones que activan combos de todo tipo, como en *Soul Blade*), una simple pulsación del botón de «Agarre» hará que el contrario se quede petrificado como un televidente ante el sentido del humor que demuestra tener Leticia Sabater. Como era de esperar, acudirás a ese botón con regularidad para contrarrestar la avalancha de ataques que se suceden cada vez que uno de los contrarios intenta avasallar a su rival y viceversa.

En resumen, es rápido, tiene un aspecto estupendo, es diferente, proporciona acción a raudales; es una auténtica maravilla. Sin embargo, al pobre le toca sufrir el mismo mal que afecta a todos los juegos de lucha para PlayStation: tiene que compartir el espacio con *Tekken 2*, que además de contar con el título de «Mejor juego de lucha para PlayStation» tiene un precio irresistible gracias a su entrada en la gama Platinum. Por eso, no podemos hacer más que recomendar *Dead Or Alive* a todos aquéllos que sean auténticos fans de la lucha, que ya empiecen a estar hartos de *Tekken* y que dispongan del dinero suficiente para adquirirlo. Sigue sin superar al rey de los juegos de lucha, pero *Dead Or Alive* es un gran título a todos los niveles. PSP

▲ Otro que muerde el polvo. Vaya pedazo de gancho duro y despiadado.

PlayStation Power

El mejor juego de lucha después de *Tekken*. Un poco sombrío pero, en el fondo, espectacular. Muy adecuado para los expertos en el género y un tanto difícil para los no iniciados.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Gráficos de alta resolución	− Personajes femeninos poco variados
+ Súper rápido y fluido	− No es tan bueno como Tekken 2 pero se acerca
+ Jugabilidad diferente y adictiva	− Le falta un espectro de luchadores más amplio
+ Montones de modos y opciones	

Puntuación 86%

Gana a toda la panda

● En *Dead Or Alive* hay nueve luchadores y cada uno cuenta con una personalidad y un estilo de lucha propios. No tardarás en tener un favorito.



▲ Hayabusa es el típico chico mono al estilo de Ryu. Esa especie de pañuelo-máscara lo rodea de un halo de misterio.



▲ Lei Fang es una de las señoritas de potentes pectorales. De hecho, casi todas las chicas pelean igual, un factor que resta valor a este título.



▲ Zack es un narcisista. Se quiere muchísimo.



▲ Bass es un mastodonte que se parece a Hulk Hogan. Le encantan los agarres y las proyecciones de lucha. Su hobby favorito consiste en abrazar a los chicos.



▲ Tina machaca a Zack con su vestimenta vaquera. «Lo siento, forastero».

▲ Bayman carraspea al principio y al final de cada pelea. Una costumbre feísima de un tipo basto, desagradable y maleducado. No nos gusta nada.



▲ Gen Fu es el experto en artes marciales de *Dead Or Alive*. A pesar de su cara desencajada y de sus desperfectos faciales, este oriental es veloz cual centella.



▼ Kasumi es otra de las chicas. Ágil y rápida con las piernas, nunca tiene bastante.



1998 • AÑO X • Nº 118 • PVP 450 Ptas



Los DESNUDOS de DiCAPRIO

Leyendas

¡YA A LA VENTA!

...LUSIVA

Eduardo NORIEGA

"Me gusta probar de todo"

Las mejores carátulas de TV

Viejos métodos con excelentes resultados

Heart of Darkness

Disponible: **Julio**
Precio: **7.990 pesetas**

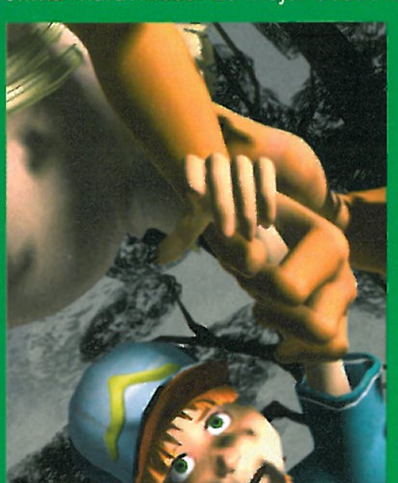
Jugador: **1**
Editor: **Ocean**

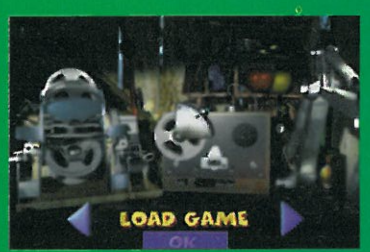
Fabricante: **Amazing Studio**
Distribuidor: **Infogrames Ibérica**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Menuda película

● Las secuencias cinemáticas que aparecen en el juego son una maravilla digna del mejor Walt Disney, pero creadas por ordenador. Todas ellas te introducen a la perfección en la acción y consiguen crear un clima maravilloso. Lo mejor desde la presentación de Resident Evil 2.





▲ Hasta el menú de opciones es una secuencia gráfica.

◀ Andy salvado por los pelos.

▲ Plantas gigantes de todo tipo serán la sombra de Andy.



▲ Una aldea que no tiene nada de apacible.



▲ El arma de rayos de nuestro héroe le irá de perilla en los primeros compases del juego.

Los retrasos, aplazamientos y demás problemas que tuvo este antiguo proyecto de Amazing Studio hacían preveer un final antes de llegar al principio

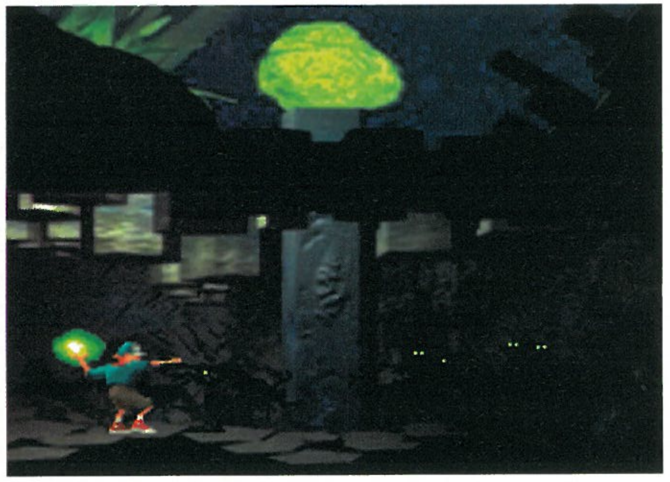
Por suerte una mano salvadora llegó de la Galia y dio un último empujoncito a este ambicioso proyecto. El nombre de la empresa francesa no es otro que Infogrames y no podemos más que felicitarles por su valiente decisión, que te permitirá jugar, algunas (o muchas) partidas, con este notabilísimo juego. Podrás disfrutar de la versión traducida al español a finales de agosto. De momento, ya puedes ir haciendo boca con la versión inglesa.

Uno de los miedos que recorrían el grueso de la prensa especializada cuando se hablaba del proceso de gestación de este programa no era otro que el posible olor a trasnochado de su propuesta. Sus creadores se empecinaron en crear un juego de plataformas (cada vez más en desuso) con el agravante de la utilización de gráficos planos (o sea, en dos dimensiones). La suma de estos dos elementos sembró el terror entre los especialistas en consolas, sobre todo si tenemos en cuenta que en pocos años la calidad de los juegos informáticos ha evolucionado de una manera sorprendente. Pero todos nuestros temores eran infundados, y si bien es cierto que el programa no es un dechado de originalidad, todos los demás elementos que lo integran han sido perfectamente realizados y conseguirán llenar de diversión y de retos tus horas de ocio.

Dichosa oscuridad

Andy es un chavalote inquieto y muy imaginativo, capaz de construir todo tipo de artilugios y máquinas. Pero, como la perfección no existe, nuestro héroe tiene un pequeño defectillo: el miedo a la oscuridad.

Un apacible día de verano, este carismático jovenzuelo se encuentra retozando en la hierba del parque de la pequeña aldea donde habita con su inseparable amigo, su perro Whisky. De pronto, el cielo se oscurece y una extraña energía se traga al perrito de Andy



▲ Cuidadín con las sombras





▲ Las fobias de Andy salen a relucir en el momento más inesperado.

y se lo lleva más allá de las nubes. ¿Dónde se habrá metido? Pues, nada más y nada menos que en la Tierra de la oscuridad. Andy tendrá que demostrar quién es y lanzarse a la consecución de su objetivo, que también será el tuyo: el rescate de Whisky.

Éste es el argumento que te llevará a atravesar los ocho inmensos escenarios que se encuentran en los 2 CD de los que se compone el juego. El desarrollo, como ya hemos dicho, es el de plataformas con recorrido lineal. Eso no quiere decir que en *Heart of Darkness* únicamente debas saltar de un sitio a otro sin utilizar apenas tu masa gris. En este juego, el cerebro tiene una importancia vital ya que te encontrarás con un montón de situaciones en las que tus neuronas funcionarán a pleno rendimiento (vamos, así debería ser). De hecho, el juego te introducirá en situaciones tan difíciles que sus creadores, conscientes de su complejidad, han suprimido las vidas y te ofrecen la posibilidad de hacer uso de todos los «tanques» que te apetezca (como sucedía en *Oddworld*). Pero no te preocupes. Si eres amante de otro tipo de emociones, en *HOD* podrás saltar, escalar, balancearte y disparar contra montones de enemigos. Quizás su desarrollo no sea súper original, pero el trabajo realizado por sus creadores es tan bueno (y tan difícil) que te olvidarás por completo del género al que pertenece.

¿Es cierto lo que ves?

Aunque muchos expertos del sector pensábamos que los gráficos en dos dimensiones tenían poco futuro, Amazing Studios nos ha obligado a tragarnos nuestras palabras. Y es que, en *Heart of Darkness* se ha llegado a la sublimación de los decorados planos. La utilización de una paleta de 16 millones de colores tiene la culpa de todo este embrollo (la programación en 3-D no permite la aglutinación de tantos colores simultáneos). Gracias a esta impresionante cantidad de tonos se han conseguido muchos efectos que ayudan a ampliar la profundidad de campo, carcaterística que permite dos o tres planos simultáneos en algunos momentos del juego (al más puro estilo *Oddworld*).



▲ Andy dijo: hágase la luz.

En el ámbito gráfico todo es sorprendente en este programa. Sólo podemos achacar a sus creadores el hecho de que los personajes son demasiado raquíticos si los comparas con los suntuosos escenarios.

De todas formas, estás ante un juego colosal. PSP



Heart of Darkness es una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Sus impresionantes decorados	− No es demasiado original
+ La música es digna de una superproducción Hollywodiense	− Los personajes no están a la altura de tanto despliegue gráfico
+ Las alucinantes secuencias cinemáticas	− ¿Quizás la dificultad?
+ Tienes juego para rato	

Puntuación 87%

Algunos personajes

● La Andy's Oddysse te permitirá conocer personajes de todo tipo. Los más curiosos son los llamados Amigos. Se trata de una aldea que vive colgando de las nubes, cuyos habitantes ayudarán a nuestro héroe en su aventura.



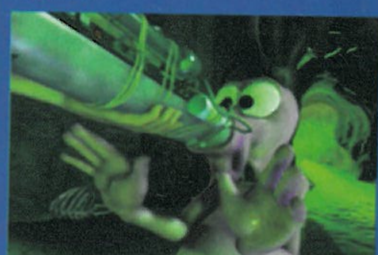
▲ Amigo atacado por las sombras.



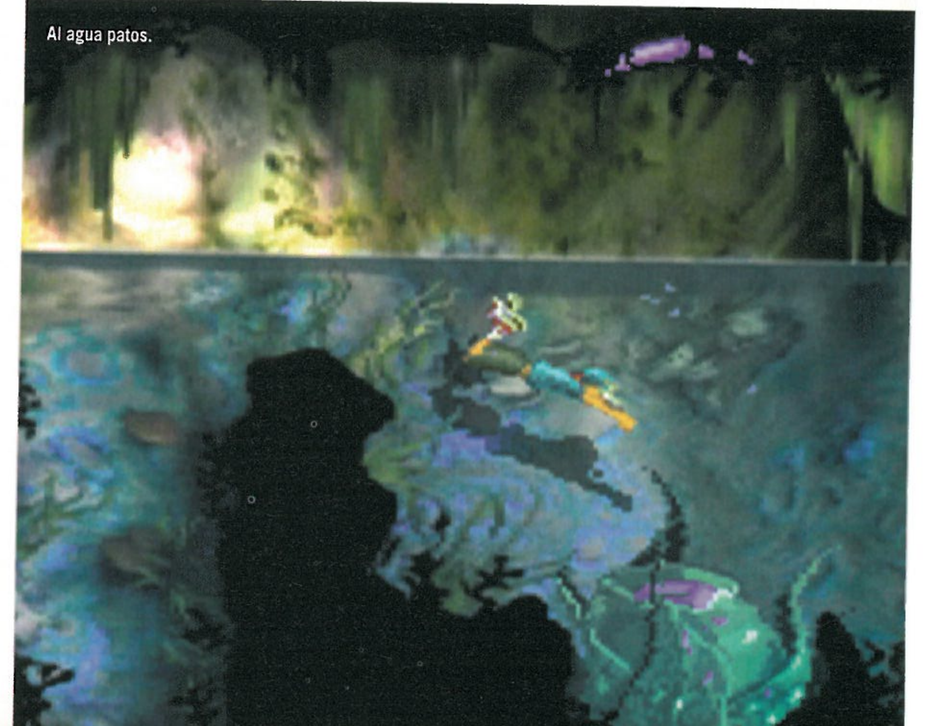
▲ Los tipejos de esta calaña te harán la vida imposible.



▲ Encontrarás a este personaje al final de tu camino. Él es el culpable de todos tus males.



▲ El raptor de Whisky.



Al agua patos.

Análisis

Enfúndate los pantalones de cuadros escoceses

Everybody's Golf

Disponible: **Sí**
Precio: **6.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Sony Japón**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Información en pantalla

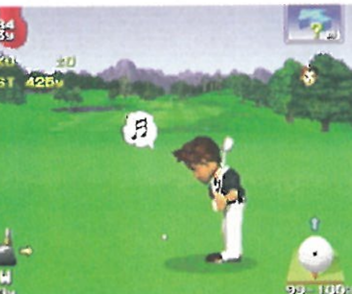
DISTANCIA
Te indica la distancia que te separa del hoyo y el jugador que golpea.

VIENTO
La bandera que hay en la esquina superior izquierda muestra la velocidad del viento. Si pulsas R2 aparecen briznas de hierba al viento para que te hagas una idea de su dirección. Esto, más algún que otro silbido ocasional cuando las condiciones del viento son más acusadas, son las únicas indicaciones de que dispones para calcular tu golpe. Cuando ya has ejecutado tu primer golpe aparece la flecha azul en la esquina superior derecha que es una ayuda mucho más útil y precisa.

BOLA (derecha inferior)
Muestra la configuración (una guía fiable que indica el alcance máximo que puedes esperar de cada palo), la trayectoria que seguirá la bola si golpeas desde una subida y el punto de la bola en el que golpearás (si piensas darle algún efecto).

PALO
El alcance de tu golpe dependerá de la elección del palo, tal y como te muestra la flecha amarilla que tienes delante de ti en el campo. El control de los palos pesados es más complicado. Se reduce el tamaño del límite de golpe rojo (ver POTENCIA) y cualquier falta de precisión comporta que el golpe se desvíe más hacia la izquierda o la derecha que con un palo más ligero.

BARRA DE POTENCIA PRINCIPAL
La potencia máxima está a la izquierda. Pulsa X, decide la potencia que necesitas y vuelve a pulsar X para parar la barra en el punto exacto. Ahora vuelve a bajar. Párala de nuevo, justo en el centro del punto de salida si quieres un golpe suave o hacia la izquierda o la derecha si pretendes conseguir un *hook* o un *slice*. Si te pasas de la barra roja el tiro saldrá muy desviado.



▲El golpe perfecto. Tu jugador silbará de este modo cuando lo consiga.



▲ Los jugadores son sprites prerrenderizados que ejecutan unos *swings* un tanto espasmódicos.

En Sony creen que el golf necesita un cambio de imagen y para conseguirlo han creado un juego excepcional con el que intentarán convencerte...

Golf. Para todo el mundo. Tranquilo. Esto no es Hacienda. No tienes que jugar a *Everybody's Golf* si no quieres. Pero *PlayStation Power* te lo recomienda encarecidamente. Los juegos de golf siempre suelen ser mejores de lo que deberían, salvo raras excepciones, por lo que no debe extrañarte que un título como *Actua Golf 2* goce de un más que respetable 90% en nuestra lista de puntuaciones.

Por alguna razón sorprendente, eso de demostrar tu puntería con los palos en un enorme campo de golf desde la tranquilidad y el recogimiento del salón de tu casa, sin tener que soportar el viento ni las largas caminatas, tiene algo que atrae. Jugar por turnos para enviar una pequeña bola blanca de un extremo a otro de un campo artificial no tendría que ser muy divertido y, sin embargo, lo es. ¿Por qué? ¿Por qué *Everybody's Golf* es el mejor juego de golf para PlayStation hasta la fecha?

«Bajo el aspecto infantil de EG se esconde una jugabilidad frenética e intensa... Los controles ofrecen todas las opciones de efectos que puedes llegar a necesitar»

Para empezar, bajo el aspecto infantil de *Everybody's Golf* se esconde una jugabilidad frenética e intensa. Por muy cabezones que sean sus protagonistas, bajo la dirección adecuada son infalibles con los palos. Además, los controles, de una sencillez excelsa, ofrecen todas las opciones de efectos (*spin*, *slice* y *hook* que son, respectivamente, efecto de giro, efecto a la derecha y efecto a la izquierda) que puedas necesitar. Si tienes que dar efecto a una bola para que sortee un árbol, puedes hacerlo (en teoría). ¿Quieres que la bola se incruste en cuanto toque el *green*? Golpéala con efecto para que el giro sea inverso y lo conseguirás. Del mismo modo, puedes darle giro al máximo para ganar unas yardas extras con tu *drive*. Pero para ello tendrás que utilizar tus mejores golpes, elegir los palos adecuados

y golpear la bola en el momento preciso. Y con un sistema muy sencillo. En teoría.

Sony ha utilizado el sistema de juego tradicional en los títulos de golf. Con un botón, una barra de energía se empieza a rellenar en un indicador. Si pulsas otra vez, ajustas la potencia, y si haces una tercera pulsación tienes que pararla justo en el mismo punto en el que empezó, si lo que quieres es una bolea sólida y precisa. Si te pasas del punto de salida, el golpe saldrá desviado a la derecha o a la izquierda. Si pasas la línea roja que hay bajo la salida, la habrás pifiado y la bola irá a parar a cualquier sitio menos al indicado. Casi todos los juegos de golf siguen esta fórmula. Lo que diferencia a *Everybody's* es su accesibilidad, el diseño de los circuitos y la fluidez de los gráficos. La información que necesitas es clara y está a la vista en la pantalla principal, gracias tanto al claro trazado que bordea la pantalla como al hecho de que puedes volar a cualquier punto del campo en un abrir y cerrar de ojos, rápido, en *scroll* y tridimensional. Y cuando ya has lanzado tu golpe, las cámaras cambian sin problemas, mostrando la gloria o la vergüenza de la trayectoria desde todos los ángulos posibles.

Quizá la única crítica que podríamos hacer a *Everybody's Golf* es que no profundice más en sus raíces de juego arcade. Unos cuantos trucos, trampillas o secretos en la jugabilidad no hubieran estado de más. De hecho, a pesar de lo que uno pueda deducir por la jovialidad de estas imágenes, se trata de un título muy sensato, serio y bien pensado, poblado de personajes cabezones que le dan un toque diferente. PSP

Mini Golf

● El mini golf es perfecto para una prueba de uno contra uno o para practicar los golpes más cerca del hoyo. Este juego te conduce por una serie alocada de hoyos de mini golf que prescinde de los tramos más complicados tipo molinos, túneles, puentes y demás. Aquí el interés se centra en un diseño del recorrido un tanto perverso. Los tramos de asfalto suelen escupir la bola (al agua o al terreno accidentado), la cornisa de madera avanza en zig-zag y, lo peor de todo, los hoyos suelen estar situados en unas subidas terribles. Como la velocidad de tu golpe de aproximación no sea la correcta, la bola volverá rodando hasta el punto de salida. Si te pasas, bajará por el otro lado del montículo o caerá en un estanque de agua. Se necesita precisión. Es complicado pero justo y sirve de práctica para enfrentarse con garantías a los *greens*, menos sádicos, del juego principal.



▲ Puedes hacer que la bola rebote en los bordes de madera. Más bien debes.



▲ Puede que sea mini golf, pero los jugadores lo celebran como si se tratara del Masters.



▲ Para calibrar tus posibilidades tienes acceso a cuatro enfoques distintos.

Buen golpe

● Consigue la máxima potencia y la bola saldrá despedida por los aires dejando una estela en la distancia. Si el golpe es perfecto, la estela será multicolor. Si consigues ambas cosas aparecerá el mensaje «Buen golpe» y el solícito *caddy* te felicitará con efusión.

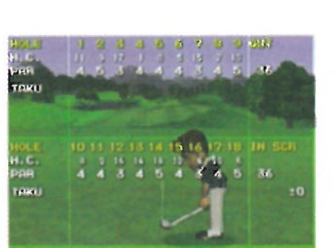


► Toma tu palo favorito y ve a por el hoyo 18.



►►¡BUEN GOLPE! Tanto que el *caddy* casi pierde la cabeza con la emoción.

▲ La bola puede saltar sobre el borde de madera si golpeas muy fuerte, y en algunos casos tienes que hacerlo.



▲ Si pulsas Select aparece la pantalla de puntuaciones. Si martilleas los botones mientras juega tu rival no podrás oír los sonidos de su aproximación.

Se admiten apuestas

Como aliciente para las partidas a varias bandas, *Everybody's Golf* incluye una opción de apuestas del tipo que tanto gustan a los jubilados y a los adinerados hombres de negocios. Las que te presentamos a continuación puedes activarlas desde el menú previo a la partida.

Drive más largo: En algunos hoyos de par 5 preestablecido gana el drive más largo desde el *tee.*
Mejor aproximación: En los hoyos de par 3 gana el drive que más se acerque al hoyo.
Skins: La mejor puntuación en cada hoyo gana.
Nassau: Gana el mejor Frente 9, Fondo 9 y la mejor puntuación general.
Las Vegas: Cuatro jugadores en dos equipos con un sistema único de anotación.
Greenplay: Gana el primero en el *green,* la aproximación más cercana al hoyo y el primero en hacer el hoyo.
Juego pobre: Si te sales del límite, haces tres *putts* y te arriesgas, pierdes dinero.

Al final de cada vuelta, el ordenador hace las sumas y especifica a cada uno lo que debe a los demás. Lo mejor será que vayas rompiendo la hucha del cerdito.

PlayStation Power

Tal y como esperábamos, *Everybody's Golf* sigue la tradición. Es un juego de golf de dibujos animados que resulta ideal para todos los niveles.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Directrices y controles muy accesibles ⊕ Profundo y flexible ⊕ Gráficos y jugabilidad a buen ritmo ⊕ Buen diseño	⊖ Podría haber incluido más secretos (al menos, más de los que hemos descubierto) ⊖ El avance por los niveles es un poco monótono

Puntuación 84%

Análisis

Evita las comidas demasiado picantes, de lo contrario...

Breath Of Fire III

Disponible: **Septiembre**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Capcom**

Fabricante: **Capcom**
Distribuidor: **Infogrames Ibérica**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Dame un respiro

● En *Breath of Fire III* el combate es bastante despiadado. Apenas puedes andar unos metros antes de que el primero de turno se enzarce en una pelea contigo. Para muestra, un botón.



◄ Un zombie y un murciélago. Como podías suponer, el murciélago es totalmente inofensivo, pero los zombies pueden ser muy peligrosos si bajas la guardia un segundo.



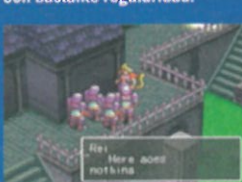
▲ Los mosntruos son bastante poderosos. Sobre todo, de dos en dos.



▲ El Ripper puede hacer mucha pupa pero es bastante débil.



▲ Los Goblins no son tan duros como imaginas, pero aparecen con bastante regularidad.



▲ Los guardas también son duros de pelar, pero puedes sobornarlos o engañarlos.

▲ Esta enorme bestia es uno de los personajes con los que tropezarás, al azar, durante el juego. Huye si puedes.

«Nunca sonrías a un cocodrilo», dicen algunos. Tampoco te metas con un dragón, por si acaso...

Ya son varios los juegos de rol que están apareciendo en los últimos meses. Por fin algunos consoleros están recibiendo la atención que se merecen. Éste es uno de esos juegos en los que introduces tu nombre como el del héroe. Así que a partir de ahora le llamaremos Minky.

Minky inicia su andadura como un pequeño dragón atrapado en un gran bloque de hielo o cristal, no estamos muy seguros. Para más información sobre este tema, ve al recuadro titulado *Cosas de dragones* de la página siguiente.

El hecho de que Minky fuera anteriormente un dragón no tiene ninguna incidencia en las primeras etapas del juego, pero más adelante sí que influirá en la trama y, lo que es más importante, en la acción, ya que Minky tendrá la habilidad de transformarse en dragón a su antojo y usará sus poderes de combate.

El combate no es nada del otro mundo. Si ya has probado la simplicidad del sistema de *Alundra*, el que te ofrece *Breath of Fire III* te parecerá algo pesado. Lo que sí es cierto es que si eres un aficionado a los juegos de rol ya tienes tu propia opinión sobre las ventajas y desventajas de estos sistemas, así que vamos a dejar que tú decidas por ti mismo sobre este aspecto. Baste decir que, como ejemplo el sistema utilizado en *Breath of Fire III* es bueno y además cuenta con una interfaz de iconos muy fácil, menús estructurados con un sistema lógico y, lo que es incluso mejor, el combate se desarrolla a un ritmo relativamente rápido.

Otro de los mejores aspectos de *Breath of Fire III*, aunque quizás no tan importante, es su motor de gráficos. A diferencia del sistema en 3-D usado en *Vandal Hearts*, el juego presenta su mundo de forma isométrica, pero

«El juego presenta su mundo de forma isométrica, pero gracias a la buena tridimensionalidad del escenario puedes pulsar un botón y hacer girar la perspectiva para obtener una mejor visión»

El grupo

● A medida que avanzas en esta aventura irás haciendo muy buenos amigos. Aquí tienes una selección de los personajes que conocerás. Es una lástima que algunos tengan que morir.



▲ El tipo alto (arriba a la izquierda) es un ladronzuelo que tiene unos poderes misteriosos.



▲ Teepo, con su pelo largo de color púrpura, parece que tiene mucho en común contigo.



▲ El del pelo azul eres tú. Eres un dragón... Pero ahora no. ¿Qué es lo que pasa?



▲ La princesa Nina se siente culpable por la forma en que te tratan sus compadres.

gracias a la buena tridimensionalidad del escenario puedes pulsar un botón y hacer girar la perspectiva para obtener una mejor visión de detalles y eventos escondidos tras los edificios y demás. En general, el argumento tiene intriga con un movimiento normal de personajes fascinantes que se las arreglan para cambiar por completo la experiencia del juego. Tu transición gradual de dragón solitario, niño huérfano, ladronzuelo y héroe es muy divertida. Además hay buenas subbúsquedas que puedes completar (con montones de buenos *puzzles* para resolver). Pero a veces es un poco recargado. Por ejemplo ¿por qué no puedes ir directamente desde el pueblo hasta la montaña sin tener que pasar por un sinfín de llanuras que no tienen ningún interés?

Puede que sea una forma de hacer que el jugador deambule por el juego y adquiera experiencia. Cualquiera que sea la razón, hay veces en que desearías poder acortar la persecución. El resultado es que una trama perfectamente buena se acaba estropeando.

No se trata del juego de rol más dinámico del mundo, pero los chicos de Capcom se las han ingeniado para producir un universo maravilloso. PSP

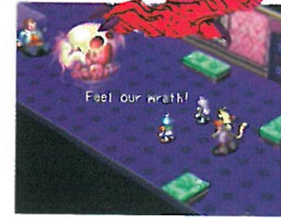
Ataque en masa

En puntos clave del juego te toparás con enemigos especialmente duros. Algunos son enemigos hechos y derechos. Otros sólo son parte de un *puzzle* que tienes que resolver. ¿Quieres un ejemplo?

▲ Ésta es Neu. Una fiera bestia que sólo intenta proteger a sus cachorros muertos. Una auténtica tragedia. Pero de todas formas tienes que eliminarla.



▲ Sunder y Balio aparecen muchas veces durante el juego. Y te matan.



▲ Este fantasma está hecho de los espíritus de antiguos dirigentes.



▲ Si robas los huevos esta gallina gigante se enojará.



▲ Vaya con el perrito. Las apariencias engañan.

Cosas de dragones

● *Breath of Fire III* es la extraña y complicada historia de unos chicos que no son lo que aparentan. Esta serie de acontecimientos te ayudará a comprender.



▲ Un joven dragón atrapado en esta formación de cristal, aparentemente muerto. Manos a la obra...

▼ Pero el habilidoso dragón sacude tanto la jaula que la hace caer del tren.



▲ Tras hacer volar el cristal se dan cuenta de que el dragón aún vive.



▲ Lo atacan, pero el dragón responde muy fiero.



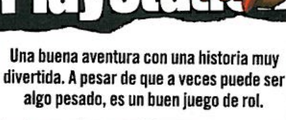
▲ Tras un intento de fuga, el dragón es vencido.



▲ Los humanoides meten el dragón en una jaula que cargan en el tren.

▶ El dragón se convierte en un chico, al que descubrirá en el bosque Rei, el simpático ladrón. Tu eres el joven dragón, pero ¿cuál es el secreto de tu pasado?





Una buena aventura con una historia muy divertida. A pesar de que a veces puede ser algo pesado, es un buen juego de rol.



A FAVOIR	EN CONTRA
➕ Montones de personajes	➖ Tiene partes que son un poco aburridas
➕ Interesantes cambios de grupo	➖ La acción tiende a desvanecerse en algunas secciones
➕ Muy buenas imágenes	
➕ En conjunto, es una buena experiencia como juego de rol	

Puntuación 84%

Concurso

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 20 JUEGOS NEWMAN HAAS RACING

CONVIÉRTETE EN UN PILOTO DE LA INDYCAR CON PLAYSTATION POWER

Newman Haas Racing





¿Conoces la Indycar? ¿No? Psygnosis y PlayStation Power te brindan la oportunidad de acercarte a una de las pasiones deportivas con más puro sabor americano. Cuatro modos de carrera, 15 circuitos, chicanes y más chicanes y velocidad a raudales son algunos de sus ingredientes, en un juego repleto de opciones. Apúntate al desafío. Apreta el acelerador y corre. Toma papel y boli, concursa y gana uno de los 20 juegos de Newman Haas Racing que sortean Psygnosis y PlayStation Power. Contesta a la pregunta que te formulamos y envíanos tu respuesta antes del día 15 de agosto.



Recorta por aquí

PSP.15

Cupón de respuesta

¿Qué dos personas dan nombre al juego?

RESPUESTA ....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power**; **MC Ediciones S. A.** P.º San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.ª 08022 BARCELONA

Éstos son los ganadores del concurso PSP. 13 *Road Rash 3D*:

Mariano García Sánchez (Gijón, Asturias)
José Antonio Bermúdez García (Mataró, Barcelona)
Álex Mas Cabrera (Barcelona)
Pepe Suárez Álvarez (Avilés, Asturias)
Óscar Gutiérrez Rodríguez (Madrid)
David Alonso Contreras (Getafe, Madrid)
Silvia Plaza Plaza (Alicante)
Antonio C. Contreras Moreno (Móstoles, Madrid)
Emilio José Barón Alvite (Móstoles, Madrid)
Oriol Sánchez Marquès (Barcelona)
Pablo Moreno Santos (Porto Colom, Baleares)
Pablo Blázquez Moral (Madrid)
Sergio Casado García (Leganés, Madrid)
Jaime Cordón Scharfhalisen (Galapagar, Madrid)
Ángel Pérez Cantero (Santander, Cantabria)
Juan Lorenzo León Catena (Barcelona)
Julio Álvarez Sousa (Vigo, Pontevedra)
Fernando Avellaneda Giner (Alcoy, Alicante)
Frederic Bonet Sánchez (Cerdanyola del Vallès, Barcelona)
Luis Román Jiménez (Granada)

Respuesta correcta:
12 motos.

Éstos son los ganadores del concurso PSP. 13 *Rascal*:

Julián Prestel Martín (Torrejón de Ardoz, Madrid)
José Luis Escudero Martínez (Rivas Vaciamadrid, Madrid)
Iván Castañón García (Oviedo, Asturias)
Juan Antonio Acedo (Madrid)
Josep Maria Artigas Perales (Vilanova i la Geltrú, Barcelona)
Iván González Casado (Deria, Bizkaia)
Miguel Ángel Jiménez Sánchez (Moraleja, Cáceres)
Samuel Lara Martínez (Lleida)
Joan Carles Pérez Casasín (Barcelona)
Rubén Güemes Barriuso (Burgos)

Respuesta correcta:
Chronos/Evil Time Overlord/Dueño del Tiempo.



Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Más guerra y sangre

Warhammer: Dark Omen

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **EA**

Fabricante: **Mindscape**
Distribuidor: **Electronic Arts**

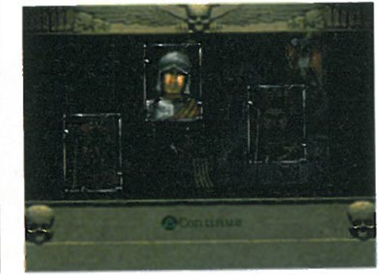
Compatible con:
Mouse

Cabezas parlantes

● ¿Secuencias de vídeo enlazadas? *Warhammer: Dark Omen* suprime estos adornos de tres al cuarto usando «cabezas parlantes» para actualizar la historia después de cada nivel.



▲Esos monstruos debían haberse imaginado que era mejor no intentarlo con nosotros.



▲ Un mapa, siguiendo el estilo de intercambio de Smith & Jones.

Un despliegue sagaz

Aunque seas un genio como estratega, puedes fallar estrepitosamente en varias batallas. ¿ Por qué? Pues porque no has equipado a tus tropas con lo último. Si te pones al día, tienes media batalla ganada.

◄ Aquí es donde seleccionas las unidades que mandarás al campo de batalla. Saber qué tropas son las mejores es cuestión de experiencia, aunque generalmente cuantos más hombres, mejor.



▲El dinero que obtengas de tus victorias puede emplearse en nuevos equipos... Parece que al caballo no le ha gustado mucho.



▲ Esta batalla es de antes. Las bajas pueden ser reemplazadas, pero tienen un coste. Es mejor que primero veas cuáles son tus mejores unidades.

◄ Cada batalla empieza con la ubicación de cada división. Tienes un rango de despliegue limitado, así que es mejor que determines desde qué direción avanzará el enemigo.

Si yo tuviera un Warhammer, si yo tuviera un Warhammer, si yo tuviera un Warhammer... cuantas cosas barrería. O quizás no.

Hubo una época en que los consoleros sabían a qué atenerse con un juego de estrategia. Pero los tiempos están cambiando y los títulos basados en un mapa han empezado a absorber principalmente a los rompecabezas. Lo que antes se consideraba el último grito ahora está pasado de moda.

Dark Omen es el segundo título de la serie *Warhammer* para PlayStation que ha salido al mercado. Al igual que su exitoso predecesor, te ofrece la posibilidad de controlar ejércitos y, por supuesto, fuerzas enemigas en una serie de niveles. Es un juego a tiempo real y la acción tiene lugar en campos de batalla poligonales muchísimo más superiores que en el caso de *C&C*.

«Los arqueros pueden convertir a los rivales en puercoespines, mientras que cada soldado tiene su propio talón de Aquiles»

Es más, planear los ataques y posicionar a tu ejército son tareas relativamente fáciles cuando tienes algo de práctica. Y las tropas van y «ven». El bit de «conquistar» es mucho más complejo.

Trabajos para los chicos

En *Dark Omen* hay distintos tipos de soldados, desde las tropas de a pie a la caballería móvil. Algunas unidades cuentan con unas capacidades envidiables (los arqueros pueden convertir a los rivales en puercoespines), mientras que cada soldado tiene su propio talón de Aquiles.

La clave reside en el posicionamiento de las tropas. Aislar a los distintos ejércitos enemigos y rodearlos con tus hombres para atizarles de lo lindo no es una mala idea. De igual manera, el despliegue inteligente de los arqueros puede salvar algunas vidas en un enfrentamiento frontal de las tropas.

Al ganar batallas, los jugadores no sólo demuestran su habilidad, sino que acumulan enormes cantidades de dinero. Dinero que se puede gastar en alimentar a las tropas y conseguir sangre para las fuerzas más mermadas. Al llegar a este punto, puedes guardar tu posición o bien puedes revivir el encuentro anterior. Éste es el icono que los jugadores seleccionarán con mayor regularidad.

Repetición de la jugada

Si bien puedes adquirir refuerzos después de cada batalla, algunas fuerzas serán esenciales. Si no están a la altura de las circunstancias el juego se acaba, ya que el próximo nivel es casi imposible de completar y lo repetirás una y otra vez hasta que, por fin, puedas acabarlo con un mínimo de bajas.

Dark Omen es un juego duro. Perderás ejércitos enteros mientras «aprendes» las distintas variables que intervienen en el juego. No importa cuál sea tu experiencia o habilidad individual, pero perder a tus tropas es algo inevitable. Aunque seguirás queriendo más.

Para aprovechar el juego al máximo es esencial que dispongas del *mouse* de Sony. Disfrutar es una de las atormentadoras facetas de este juego. Es frustrante y no interesará nada a aquéllos que buscan algo rápido. Pero si lo que quieres es pasarte unas horas de intensa actividad cerebral, éste será un complemento perfecto de *C&C*. PSP



PlayStation Power

Un juego de estrategia bastante bueno, dejando aparte demasiada repetición y unos niveles difíciles. Si eres un forofo de *Red Alert* y *Warcraft*, éste título te volverá loco.

A FAVOR	EN CONTRA
Buen aspecto	Tener que jugar niveles una y otra vez
Un buen desafío	Tener que jugar con el Pad es bastante pesado
El desarrollo de cada batalla no está determinado previamente	El mouse de la PlayStation es fundamental
Ganar un enfrentamiento te hace sentir bien	

Puntuación 78%

¡A luchar!

Una vez tienes a tu ejército bien equipado y dispuesto para el combate puedes disfrutar *Dark Omen* «de verdad».



▲ La mejor manera de derrotar a un ejército enemigo es rodearlo y darle de palos.



▲ Así. Atízales mientras estén en el suelo. No es elegante pero da buen resultado.

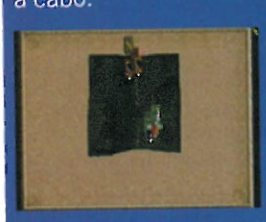


▲ Se ha escrito un crimen.

▲ ¡Genial! Ya has completado otro nivel.

¡Por arriba, muchachos!

● Es mejor empezar cada nivel con un vistazo rápido al mapa de la zona. Podrás ver la ubicación de las fuerzas enemigas. Si eres listo (como nosotros) te harás una idea sobre qué plan llevar a cabo.





▲ ¡Por arriba, muchachos! no es la táctica más sofisticada, pero da buenos resultados si cuentas con suficientes tropas.





▲ Si causas numerosos daños en las fuerzas enemigas, se darán a la fuga.



▲ Has ganado. Pero los próximos niveles requieren un mejor despliegue táctico.

¡Un bombazo!

Bomberman World

Disponible: **Agosto**
Precio: **6.990 pesetas**

Jugadores: **1-5**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Hudsonsoft**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Multi-Tap**

Táctica

● Si has leído este análisis ya sabrás que los enemigos son bastante frustrantes. Aquí tienes cómo derrotar a uno de estos bribones....

▲ Aparece el enemigo. No te quedes ahí parado.

▲ Evítalos a él y a su bombardeo.

▲ Cuando avance hacia ti, lanza una bomba y lárgate.

▲ Caerá en la trampa, pero esta vez hemos fallado.

Sólo era cuestión de tiempo. Bomberman ha llegado a la consola preferida por todos

Algunos personajes de los videojuegos se resisten a morir. No importa cuántas máquinas nuevas aparezcan. Siempre hay un puñado de personajes cuyos juegos aparecen en cada una de ellas. La mayoría tienen la decencia de evolucionar y adaptarse a los nuevos tiempos añadiendo nuevas facetas a su juego y renovando su imagen para aprovechar las ventajas de las nuevas tecnologías. Parece que todo lo anterior puede decirse de *Bomberman*.

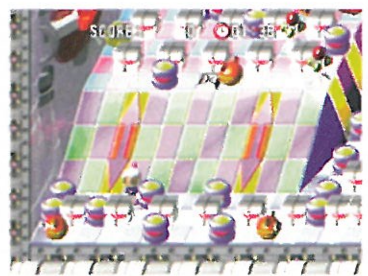
Bomberman World desprende un cierto olor a rancio. En unos instantes descubriremos de dónde procede. Los lectores que no hayáis vivido el fenómeno de *Bomberman* fijaros en el cuadro principal de salida. Los demás deberíais saber lo que puede esperarse del juego. Así que procedamos a ver cuál fue la excusa para sacar esta nueva versión.

Elementos desafiantes

Cuatro terroristas galácticos llamados Dark Force Bombers —hechos prisioneros por tus antepasados— han escapado y se han apoderado de cuatro planetas de tu sistema solar. Estos

Tantas opciones, tan poca diversión

● *Bomberman World* tiene muchos modos de juego. Es una pena que sólo sea interesante el multijugador.


▲ Éste es el modo Desafío, muy llamativo, pero muy aburrido.


▲ Modo Batalla. Como en el multijugador, sólo los rivales están controlados por ordenador.


▲ Ésta es la pantalla del modo Normal. Avanza por los niveles hasta alcanzar a los enemigos.



▲ Ésta es la opción para los maníacos en la que puedes elegir su arsenal.

bombarderos controlan las fuerzas de la tierra, viento, fuego y agua (debería llevar una etiqueta que dijera «¡OJO! Tema sobre los elementos aburrido y muy visto».

Tu trabajo como Bomberman consiste en clasificar a los tipos mediante la derrota de cada enemigo en diez pistas de combate. De esto trata precisamente la mayor parte del juego en el modo un jugador.

En cada pista hay tipos malos y barreras (ladrillos o lo que sea) que tienes que hacer volar para alcanzar la salida. Por último, en cada pista hay potenciadores

> **«Hasta que consigas averiguar la forma exacta de librarte de ellos, te pasarás demasiado tiempo en una persecución sin sentido a lo Benny Hill»**

escondidos que te permitirán colocar y lanzar más bombas, ampliar su radio de acción… Y por supuesto, mientras avanzas de nivel en nivel, la cosa se pone más movida y difícil. Pero entre los cuatro mundos no existen diferencias reales aparte del ritmo de la acción y de los temas de los gráficos.

En parte es aburrido… un poco tedioso. Y todo este aburrimiento puede llegar a ser frustrante si le añades los encuentros con el enemigo. Hasta que consigas averiguar la forma «exacta» de librarte de ellos, te pasarás demasiado tiempo en una persecución sin sentido al estilo Benny Hill. La única novedad es que el ángulo de cámara es distinto. Aunque en realidad poco o nada se gana con el cambio. Por ejemplo, puedes hallarte colocando una bomba en algún lugar sin saberlo porque no puedes verlo. Así que el cambio no tenía ningún propósito.

Solo en casa

Pero *Bomberman* nunca fue un juego de un solo jugador. En el modo un jugador sigue siendo solitario y poco gratificante. Pero si hablamos del *Bomberman* multijugador, la cosa cambia por completo. Si has jugado con la versión de Super NES, seguro que tienes un buen recuerdo de ella.

¿Cómo es esta opción multijugador de *Bomberman World*? Pues está bien. No, es fantástica porque de trata de *Bomberman* multijugador. Lo que a fin de cuentas importa es que cuando estás jugando con tus amigos en tu PlayStation, es como si lo estuvieras haciendo en una SNES o en un PC.

Jugar en compañía

No es mala idea. Ya hemos dicho que el *Bomberman* multijugador es fantástico. Pero es un poco decepcionante que no se trate más que de una simple conversión de un juego viejo y clásico. Por lo menos podían haberse molestado en mejorar la versión para un jugador y hacer algo creativo.

Es imposible recomendar todo el paquete de *Bomberman World* porque es tan flojo en algunos aspectos. Pero también es imposible ignorar el hecho de que con tus amigos el juego puede ser de lo más divertido para pasar un buen rato. Este juego tiene su propio público. Los entusiastas de *Bomberman* ya tienen decidido si lo comprarán o no. Así que estas breves conclusiones van dirigidas a los que no habéis tenido el placer de conocerlo.

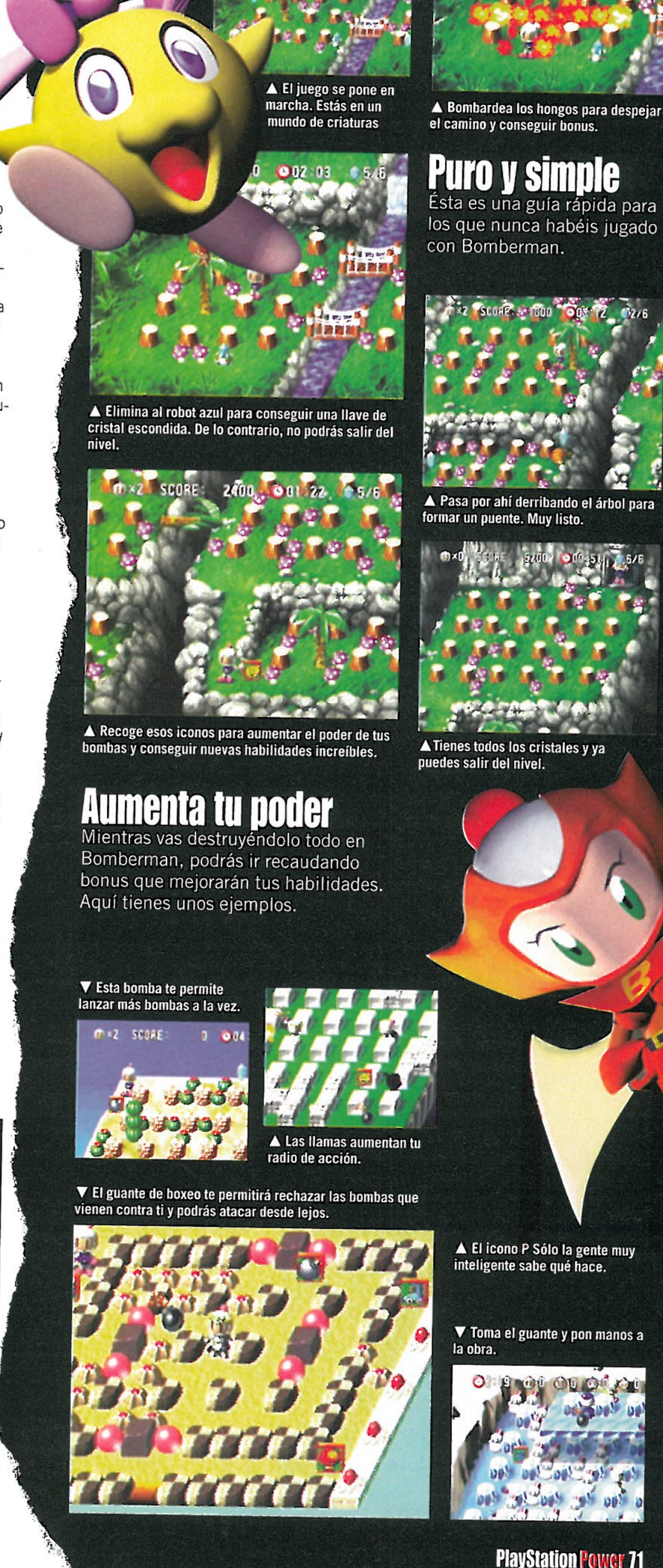
Nuestro consejo es que lo compréis con un grupo de amigos. De este modo, podéis conseguir *Bomberman* multijugador a un precio razonable. PSP

PlayStation Power

No se trata de un juego nuevo y tampoco aporta ninguna novedad. Pero *Bomberman* sigue siendo uno de los mejores juegos multijugador.

A FAVOR	EN CONTRA
+ El mejor juego multijugador	− Todos los modos un jugador son terribles − La nueva perspectiva no aporta nada − Absoluta falta de originalidad

Puntuación 75%



▲ El juego se pone en marcha. Estás en un mundo de criaturas

▲ Bombardea los hongos para despejar el camino y conseguir bonus.

Puro y simple

Ésta es una guía rápida para los que nunca habéis jugado con Bomberman.

▲ Elimina al robot azul para conseguir una llave de cristal escondida. De lo contrario, no podrás salir del nivel.

▲ Pasa por ahí derribando el árbol para formar un puente. Muy listo.

▲ Recoge esos iconos para aumentar el poder de tus bombas y conseguir nuevas habilidades increíbles.

▲ Tienes todos los cristales y ya puedes salir del nivel.

Aumenta tu poder

Mientras vas destruyéndolo todo en Bomberman, podrás ir recaudando bonus que mejorarán tus habilidades. Aquí tienes unos ejemplos.

▼ Esta bomba te permite lanzar más bombas a la vez.

▲ Las llamas aumentan tu radio de acción.

▼ El guante de boxeo te permitirá rechazar las bombas que vienen contra ti y podrás atacar desde lejos.

▲ El icono P Sólo la gente muy inteligente sabe qué hace.

▼ Toma el guante y pon manos a la obra.

Carreras contra el crono

Colin McRae Rally

Disponible: **Julio**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1-2**
Editor: **Codemasters**

Fabricante:**Codemasters**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Míratelo como quieras

● *Colin Mc Rae Rally* te ofrece un total de cinco puntos de vista entre los que escoger. Los encontrarás de todo tipo para que puedas elegir a tu antojo. Pero si quieres vivir al máximo las emocionantes y realistas carreras de este CD, nada mejor que la vista interior desde detrás del volante.



▲ Conducción fácil.



▲ Conducción al más puro estilo Doom.



▲ Conducción alejada.



▲Conducción para amantes de los sponsors.



▲ Conducción realista. La más espectacular. Lástima que las manos no estén excesivamente cuidadas.

Siguiendo la trayectoria de Codemasters, parece claro que tienen una tendencia natural a la creación de juegos de marcado tinte automovilístico...

M*icroMachines V3* se convirtió en una curiosa y divertidísima manera de ver las competiciones automovilísticas, característica que le granjeó comentarios del estilo «súper original, ultra-adictivo, maravilla técnica», tanto a nivel del público como de la crítica. *TOCA Touring Car,* por su parte, fue un más que correcto simulador que, amparándose en un diseño realista, tanto a nivel gráfico como en el ámbito de la conducción, se introdujo en la carrera por conseguir entrar entre los elegidos del mundillo del motor. Estas dos controvertidas experiencias han dado alas a Codemasters para lanzar el mejor juego de coches salido de su factoría (esperemos que por el momento).

Esta nueva vuelta de tuerca dentro del mundo del volante ha aprovechado la base técnica de *Toca* para ofrecer un juego realmente diferente, realista e increíblemente adictivo.

Su nombre hace referencia al dos veces campeón del mundo de *rallies* y si eres un amante de este tipo de juegos, olvida los reparos que te producirá agenciarte un juego de *rallies* que no lleve por título el nombre de nuestro querido campeón Carlos Sáinz. *Colin McRae Rally* es todo un juegazo que te llevará a las emociones más reales jamás vividas en un programa de estas características.

El rally en PlayStation

Como todo buen género, el automovilístico está repleto de excelentes ejemplos que sirven de referencia obligada a la hora de afrontar un análisis completo. En el caso de *Colin McRae Rally,* dos son sus antecesores en el mundo del *rally* en PlayStation y ambos son magníficos ejemplos para que te hagas una idea de hacia dónde van los tiros en este CD de Codemasters.

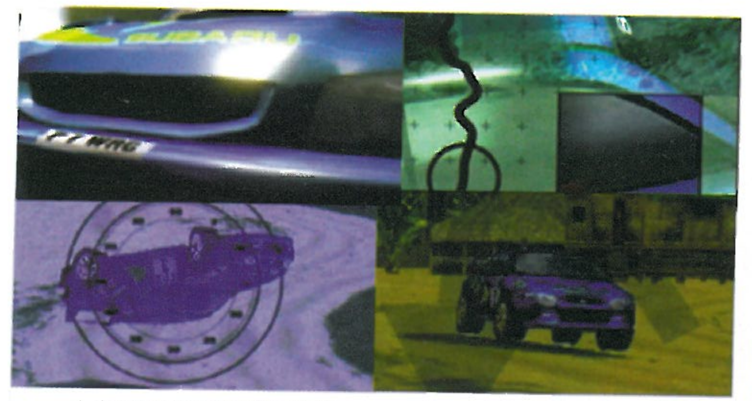
Rally Cros es un curioso y entretenido juego que basa su atractivo en una conducción puramente arcade pero que pierde fuelle una vez te encuentras con sus limitadas opciones y sus gráficos únicamente correctos.

V-Rally es el otro ejemplo (un ejemplo con mayúsculas). Este título consiguió elevar a lo más alto el nivel del *rally* consolero y todo ello gracias a una conducción súper realista y a un montón de opciones a disposición del respetable. Pues bien, *Colin McRae Rally* se enmarca dentro de lo que se denomina simulador realista, pero sus creadores no se han limitado a ofrecer otro *V-Rally.* Este nuevo programa lleva el realismo a sus máximas consecuencias y una vez le eches un vistazo ten por seguro que su objetivo (la veracidad) ha sido conseguido de sobra.

Realidad máxima

Es cierto que, a juzgar por las imágenes de las carreras, *Colin McRae Rally* destila veracidad por los cuatro costados, pero sus creadores no han basado únicamente su producto en su impresionante apartado técnico. Donde realmente sobresale por encima de los demás este CD es en





▲ Nada de vídeos en la intro. Gráficos puros y duros, y de los buenos.

el desarrollo ultra realista de sus carreras. En cada una de ellas, deberás enfrentarte al cronómetro y no encontrarás ningún contrincante en tu camino. Pero si crees que eliminando los adelantamientos y la competencia cuerpo a cuerpo se pierde un ápice de diversión, estás muy equivocado. Sus creadores han conseguido que cada carrera sea una constante prueba para tus sentidos, llena de obstáculos de todo tipo; no te van a dar ni un respiro. Un cuadro colocado en la parte superior izquierda de la pantalla te indicará tu tiempo en carrera y la posición que ocupas en comparación con el crono de tus adversarios. Como puedes ver, de esta forma, las carreras se desarrollan de la misma manera que en el Campeonato Mundial de Rally (como en la tele).

Otra de las ventajas que ofrece la eliminación de contrincantes (a



▲ En la pantalla partida correrás contra el coche de un amigo.

parte del ya citado realismo) es el increíble aspecto gráfico que ofrece el juego. Con la aparición de un solo coche por carrera, el título es una alucinante maravilla gráfica. En cada carrera podrás disfrutar de un sinfín de detalles gráficos tales como transparencias, efectos de luz y brillos de todo tipo, carrocerías repletas de detalles y decorados de increíble espectacularidad.

Los puntos de vista de que dispondrás para conducir tu todoterreno son otra característica a su favor. Se han incluido cinco entre las que destaca la vista interior, que te permite observar las maniobras a que someterás el volante, así como los correspondientes cambios de marcha (un excelente acierto).

¿Opciones? Por supuesto

Como todo gran simulador, *Colin McRae Rally* no podía más que ofrecerte un montón de posibilidades entre las que escoger: carreras individuales, competiciones en el campeonato mundial, una curiosa e interesante autoescuela (parecida a la de *GT*) donde disfrutarás de las instrucciones del doble campeón del mundo, también traducidas al castellano (de la misma manera que los completos comentarios del copiloto). Se incluye también excelentes repeticiones y un modo para dos jugadores simultáneos.

Los tramos en los que podrás competir son 48. Éstos están divididos en ocho localizaciones diferentes que te llevarán a participar en los *rallies* más clásicos del planeta. Se trata sin duda de su talón de Aquiles. Para nuestro gusto hay pocas localizaciones para un juego de esta calidad, aunque su factura es excepcional.

Lo mismo que sucede con el número de coches de que dispondrás. Ocho prototipos, aunque perfectamente detallados, no parecen suficientes para saciar los hambrientos estómagos de los consoleros exigentes.

Aparte de estos pequeños detalles, *Colin Mc Rae Rally* se inscribe, junto a *V-Rally*, dentro del grupo de los grandes juegos de *rallies* para PlayStation. Todo un juegazo.

PSP

PlayStation Power

Estás ante uno de los mejores juegos de coches para la gris de Sony, ya que supera en realismo al mismísimo *V-Rally*. Si eres amante de los retos, aquí tienes uno nuevo.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Excelentes gráficos	⊖ Pocos coches
⊕ Conducción y desarrollo de lo más realista	⊖ Algún que otro fondo
⊕ La escuela de rally	⊖ Que no se llama Carlos Sáinz Rally
⊕ La voz del copiloto	

Puntuación 90%



▲ No es GT pero no hay duda que es de lo mejorcito para la Play.

◄ Codemasters ha pensado en el mercado hispano. ¡Menos mal!

Evita las colisiones, si no...

● La eliminación de contrincantes ha permitido a Codemasters dedicarse a otros aspectos del juego. El mejor ejemplo de ello es la constante desfiguración a que se ven sometidos los vehículos. Ten cuidado con los piños.



▲ Los cristales son la parte más delicada del cacharro.



▲ El deterioro del coche es una de las excelencias gráficas que te ofrece el juego.

Carreras locas

Wreckin' Crew

Disponible: **Julio**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Telstar**

Fabricante: **Quickdraw**
Distribuidor: **Proein**

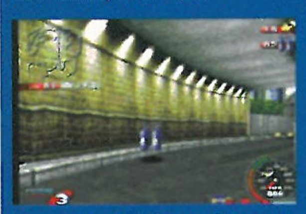
Compatible con: **NegCon/ Tarjeta de memoria/Pad analógico**

Objetos de deseo

● Hay una serie de objetos esparcidos por las pistas (15 en total) para añadir un poco de interés al juego. Pueden ayudarte a ganar una carrera o pueden ser un estorbo. Para ilustrarte, aquí te mostramos una breve selección de algunos de ellos.



Estrellas: las estrellas son claves para el ataque. Para la mayoría de ataques necesitarás unas siete u ocho y hay muchísimas por todas partes.



Nitros: recogerás nitros cada vez que completes una vuelta al circuito, pero gracias a los milagros de la planificación, puedes irlos recaudando durante la carrera. Son esenciales, pero la clave está en usarlos sólo en las rectas.



Teleport: siempre que veas uno ve a por él. Te proporcionará un atajo o te mostrará una parte secreta del circuito.



Mina: mejor esquívalas. Normalmente están situadas en un punto casi imposible de evitar; los programadores son así de crueles. No sólo detendrán tu avance, sino que irás acumulando daños.

Las pistas

● El juego tiene un total de veinte pistas que, a su vez, están repartidas en cuatro localizaciones distintas (Nueva York, Sidney, el Mediterráneo y Theme Park). Cada tipo de pista tiene sus peculiaridades. Nueva York está llena de edificios y taxis amarillos; el Mediterráneo, de edificios que se desmoronan y de carreteras muy soleadas; Theme Park está repleto de obstáculos y en Sidney tendrás el extraño avión volando sobre tu cabeza.



▲ **Te avisamos. Perderás estrellas si chocas.**





▲ **Sin lugar a dudas, esto es Nueva York. Está lleno de gángsters.**



▲ **Aunque no te lo parezca, esto es Sidney. ¿Te lo puedes creer?**



▲ **Cada coche tiene un arma de ataque lateral. ¿Original?**

Según los fabricantes, Mario Kart tuvo una gran influencia, pero a nosotros nos parece que Street Racer se lleva la palma

W*reckin' Crew* es uno de esos juegos a los que, a pesar de lo mucho que juegues y de sus buenas cualidades, es difícil darles una puntuación. El problema estriba en que no es un mal juego, pero tampoco te hará consumir mucha adrenalina. Encaja a la perfección entre los dos extremos; es un juego muy corriente.

Si te acuerdas de *Street Racer* te podrás hacer una idea bastante exacta de lo que puedes esperar. *Wreckin' Crew* va de carreras con unas imágenes muy al estilo de los dibujos animados, unos coches que parecen burbujas y una amplia selección de armas y potenciadores esparcidos por las pistas. Suena muy bien, pero ¿se trata realmente de algo que te recuerde lo DIVERTIDOS que son los juegos de carreras?

En honor a la verdad, no es el juego de carreras más divertido que hemos visto. El modo un jugador se hace bastante pesado transcurridos unos minutos y la versión de dos jugadores también es ligeramente aburrida.

Wreckin' Crew tiene un total de veinte pistas repartidas en cuatro mundos temáticos: Nueva York, Sidney, el Mediterráneo y Theme Park. Al inicio del juego sólo estará disponible una pista en cada uno, ya que tendrás que dominar el modo Entrenamiento para poder avanzar. Y éste es el primer defecto que se puede apreciar. La simplicidad del modo Fácil hará que pases como un rayo por todas las pistas, pero cuando avanzas al próximo nivel es casi imposible ir a ninguna parte. La frustración se convierte en aburrimiento y es difícil emplear el tiempo necesario para lograr sacar algún partido del juego. Para ello sería necesario que tuviera un mínimo potencial de adictividad.

Todos los aspectos del juego son más o menos satisfactorios, pero la primera vez que lo ves experimentas la sensación de que ya lo has visto antes.

Así pues, el juego no sorprende. A pesar de que se trata de un título muy trabajado en cuanto a estructura (ocho personajes más dos extra, 11 posibilidades distintas, algunos atajos y áreas secretas y tres armas por cada coche), no te impresionará lo más mínimo. PSP



Es muy parecido al *Street Racer* de Ubisoft, y ya sabes lo que opinamos de él. Aunque, para ser sinceros, éste es bastante mejor.

A FAVOR	EN CONTRA
Espléndidos gráficos	Es bueno, pero ya lo hemos visto antes
Muchas opciones y posibilidades	La curva de dificultad está un poco descompensada. El primer nivel es demasiado fácil y el segundo, casi imposible
Muchas pistas y variadas (20 repartidas en cuatro escenarios distintos)	



Deadball Zone

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **GTI**

Fabricante: **Rage**
Distribuidor: **New Software Center**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Este juego pretende inspirarse en la película Rollerball, un clásico de la ciencia ficción pero ¿no se parece más a Mighty Ducks?

Es compresible que, de vez en cuando, a las empresas de desarrollo les dé por rendir homenaje a vídeo-juegos «clásicos»; después de todo, hay un montón de títulos excelentes en la historia de los juegos para consolas que esperan que alguien se decida a actualizarlos.

Uno de los ejemplos más celebrados es el estupendo *Speedball,* de Bitmap Brothers. El juego tomaba como base el deporte del rugby, pero el aspecto violento se radicalizaba hasta límites insospechados, sobre todo a medida que se ganaban partidos, incluso se llegaban a producir muertes durante los encuentros.

Dead Ball Zone, de Rage, es un juego de deportes futurista. El título toma como base el deporte del rugby, pero el aspecto violento se radicaliza hasta límites insospechados, sobre todo a medida que se van ganan. *DBZ* es igualito que el juego de Bitmap, a excepción del nombre y del aspecto gráfico. En teoría debería tratarse de una buena noticia. *Speedball* y su secuela, *Brutal Deluxe* eran (y para algunos todavía lo son) unos juegos excelentes.

Pero parece ser que este concepto no funciona en 3-D. Aunque utilices el enfoque «a vista de pájaro» de *DBZ*, en más de una ocasión resulta muy difícil saber por dónde anda el balón y la dirección que lleva. Además, el hecho de que los chicos de Rage hayan decidido que era necesario aumentar el nivel de violencia tampoco es de mucha ayuda, ya que al final los partidos acaban siendo unos simples intercambios de balón totalmente arbitrarios.

Golpea y consigue el balón. Recibe un golpe y pierde la pelota. Eso es todo.

¿De qué sirve que el jugador pueda utilizar todo tipo de armas y derribar al contrario de un montón de maneras diferentes si, en el fondo, para marcar un gol basta con conseguir un lanzamiento en diagonal desde algún punto estratégico? Hubiera sido mejor sacrificar algo de sofisticación gráfica a cambio de poder ver el balón con claridad en todo momento. La actualización de viejos clásicos no es una mala idea, pero no basta con incorporar un nuevo mecanismo gráfico y un par de armas más. Si eres un fan del original, seguro que te gusta, ya que tiene todos los ingredientes que, seguro, te llamarán la atención. PSP



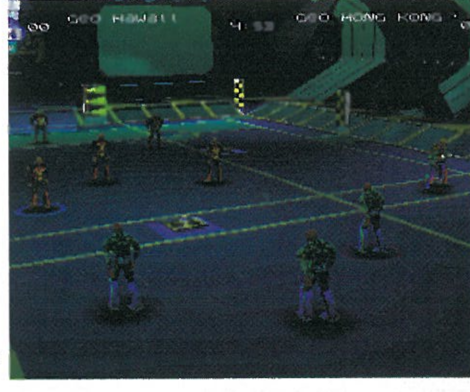
Una gran idea que se derrumba ante una concepción demasiado simplista. Los niveles finales cuentan con armas mejores y unos oponentes más luchadores, pero no creas que te dará un subidón de adrenalina.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Speedball en 3-D	− Speedball en 3-D
+ Puedes matar a tus oponentes, si te apetece, con una variedad increíble de armas	− Los jugadores confían demasiado en sus porteros
+ Cuanto más avances, mayor será la animación y la violencia	− La naturaleza arbitraria de algunas partes de la lucha
	− No parece un simulador deportivo en toda regla

Puntuación 60%

Liga sangrienta

Al estar basado en un deporte real (rugby aunque un poco asesino), el sistema de puntuación es muy similar al del fútbol: tu equipo de rabiosos jugadores va ganando puntos en la liga a medida que progresa la competición. Es entretenido, al menos durante un rato.



▶ ¡Rayos y centellas! Si ganas ligas, podrás acceder a equipos y estadios nuevos.



▲ Anotarás uno, tres o cinco puntos dependiendo de dónde chutes. Tienes que ser hábil.



▲ Es más fácil jugar en plan individualista que liarte a hacer pases. De verdad.

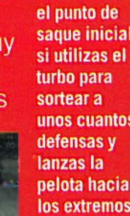


▲ Antes de empezar puedes elegir las armas que blandirá tu equipo.

Vaya marcador

● La anotación de un tanto se suele producir desde diversos puntos concretos que están repartidos por todo el terreno de juego. De este modo, tienes que planear muy bien la jugada, ya que tienes que acudir a esas señales establecidas para poder marcar.





▶ La acción es rápida y frenética, y es una cuestión de habilidad, y no de suerte, retener el balón y anotar.



▶ Casi, casi puedes marcar desde el punto de saque inicial si utilizas el turbo para sortear a unos cuantos defensas y lanzas la pelota hacia los extremos.



▲ A pesar de encontrarte en el futuro, cuentas con un círculo de color para saber a quién controlas.



▲ Los porteros son buenos, aunque un poco frágiles, pero a esta distancia es prácticamente imposible fallar.

Análisis

La originalidad en el punto de mira

Mr. Domino

Disponible: **Agosto**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **JVC**

Fabricante: **Artdink**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Humor, dificultad, originalidad y mucho más

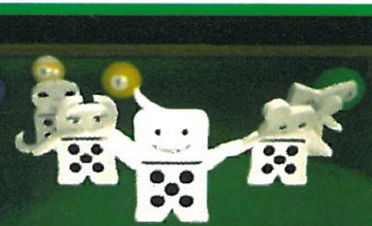
● Además de todo lo dicho en esta página, *Mr Domino* destila humor por los cuatro costados. Prueba de ello es su divertida intro. Gracias a ella, te introducirás en el mundo desenfadado de las piezas numeradas en línea. ¿Conseguirás el récord?





▲Es muy importante no llegar tarde para colocarse en un lugar idóneo.

◄ Es un pájaro, es un avión... ¡No, es *Mr Domino*!



▲Esta coreografía haría palidecer al mismísimo Joaquín Cortés.



▲ No todos los protagonistas de este CD desprenden «buen rollo».



▲En cada pantalla tendrás las piezas justas para completar tu objetivo.

Entre luchas, carreras, deportes y demás géneros ya muy trillados aparece en escena un nuevo juego

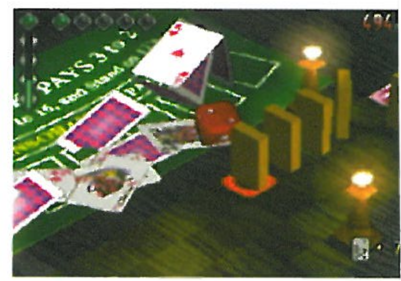
No hay nada mejor que descubrir algo nuevo. La sensación refrescante que ofrece la novedad es, hoy por hoy, inigualable. Si eres analista de juegos o un competente usuario, también te sonará este discurso.

Seguro que en alguna ocasión te has dejado atrapar por el famoso juego de enlazar piezas uniéndolas mediante cifras. También es posible que nunca hayas probado tan clásico juego de mesa, pero seguro que has visto a tu abuelo concentrado ante las famosas piezas bicolor. Este juego de mesa recibe el nombre de dómino. Sus piezas llegan a la gris de Sony convertidas en las verdaderas protagonistas de este CD creado por Artdink.

Pero, olvídate de sentarte apaciblemente ante un tapete verde cavilando cada uno de tus movimientos e intentado quedarte con la menor puntuación posible al acabar cada partida. La cosa no va de eso. Este juego que nos trae JVC parte de otra de las utilidades que se le ha dado a las susodichas piezas.

Indudablemente habrás visto, en directo o por televisión, los famosísimos circuitos integrados por miles de piezas de dómino, cuyo objetivo principal es conseguir que estas piezas caigan una detrás de otra después de un sencillo empujoncito. Este trabajo de chinos es el reto que llega a nuestra consola gris; perturbará tu mente e impedirá que pienses en otra cosa que no sean los dichosos y sonrientes fragmentos numerados.

Y es que, como puedes ver, *Mr Domino* parte de un concepto súper original de juego. Pero si crees que se trata de una cosa sencillita, vas por mal camino. Este novedoso juego es de lo más



difícil que hemos visto por estos lares y, ni su aspecto infantil, ni su (relativamente) sencillo desarrollo parecen de este mundo.

Pero la dificultad es sólo uno de los aspectos de este maravilloso reto. Imagínate dirigiendo los movimientos de una sonriente pieza de dómino a través de pantallas del tipo *Micromachines*, mientras vas soltando otras piezas a tu espalda que tienen que dibujar un camino continuo sólo roto por algún mecanismo que deberás activar con las susodichas piezas. Por si fuera poco, las divertidas pantallas tienen diferentes desniveles. Como puedes ver se trata de un juego muy completo, divertido, original y súper difícil. PSP



***Mr Domino* es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Su increíble originalidad	⊖ La excesiva dificultad
⊕ Las pantallas tienen toda la inventiva del mejor *Micromachines*	⊖ Que no cuaje entre nuestras mentes *fast food*
⊕ Las horas y horas y horas de reto que te ofrece	

Puntuación 85%

Análisis

Nuevas formas para viejos géneros

Viper



Disponible: **Julio**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Ocean**

Fabricante: **Neon**
Distribuidor: **Infogrames Ibérica**

Compatible con:
Pad analógico

¡Menudos enemigos!

● *Viper* te ofrece los enemigos de final de pantalla más espectaculares e inmensos que puedas imaginar en tu monitor de televisión. La dificultad para eliminarlos aumenta a medida que avanzas en el juego. Si el primero ya es difícil, imagínate el último. Los tienes de muchos tipos, formas y colores. Y si no echa un vistazo a las siguientes pantallas. ¡Eh! Pero no tiembles.



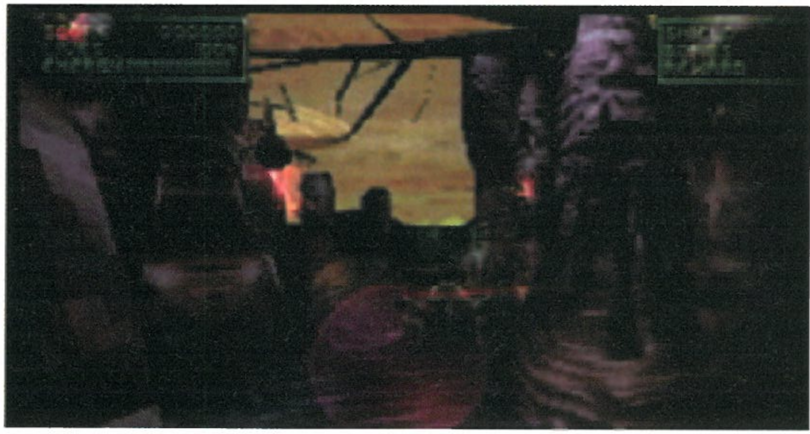
▲ Como no podía ser de otra manera, los platillos volantes también tienen cabida en *Viper*.



▲ Gusanos tipo *Dune* te asediarán por los cuatro costados.



▲ ¡Gigantón tiene hambre!



▲ El Cañón del Colorado se sonrojaría ante estas imágenes.

El conocimiento de las nuevas posibilidades gráficas que ofrecen los artilugios de hoy parecía pasar desapercibido a la hora de afrontar algún género determinado. Por suerte, este error se está subsanando

Los poseedores de la gris de Sony nos sentíamos un poco limitados cuando queríamos adquirir algún *shoot 'em up* de naves. Ya sea por nostalgia o por capricho, todos tenemos el derecho a escoger nuestro género preferido. Pero en el caso de los famosos «matamarcianos», el abanico de opciones es bastante reducido, por lo menos en lo que a PlayStation se refiere.

Tres son las mejores posibilidades que el mercado nos ofrece: el divertido pero sencillo *Frenzy*; el notable pero anticuado *X2* y como última opción, el entretenido *Xevious 3D/G+*. Estos juegos, aunque no están del todo mal, no aprovechan demasiado el poderoso procesador gráfico de la PSX y sobre todo, no ofrecen nada nuevo a lo ya visto en otras plataformas de entretenimiento. Por este motivo, es siempre de agradecer una nueva aportación al más antiguo de los géneros aparecido para uso doméstico y recreativa.

Y es que *Viper* se inscribe dentro de esta tipología de juegos, en los que matar a cantidades ingentes de naves enemigas, aumentar la potencia con los famosos potenciadores, ir cambiando de escenario constantemente y el postrero combate contra un inmenso enemigo de final de fase son sus mayores bazas. Pero si a todo lo dicho, le añades el valeroso atrevimiento de ofrecer una perspectiva en 3-D (eliminando la clásica cenital), pero manteniendo todas y cada una de las características que hicieron grandes a los «matamarcianos», no podrás más que quitarte el sombrero ante sus creadores.

Ocean ha conseguido que su producto ofrezca lo mismo de siempre pero servido en un envoltorio espectacular y lleno de sorpresas de lo más agradable.

Y ¿cómo lo ha conseguido? Pues de una manera muy inteligente. Parece que los creadores de este CD han estudiado una por una todas las situaciones de los juegos de marcianitos y las han reproducido todas y cada una de ellas dotándolas de un excelente motor en 3-D. A saber: enemigos de diferentes medidas que se mueven en distintos planos de la pantalla (debajo del agua, volando, por tierra, por todas partes); elementos que destruir (edificios, columnas de piedra, etc.); acción lineal pero con la necesidad de realizar algún que otro viraje de emergencia; enemigos de final de pantalla (inmensos); todo tipo de escenarios (ciudades, desiertos, localizaciones acuáticas...), etc.

El respeto hacia sus antepasados es tal, que en muchos momentos tu vocecita interior te irá diciendo «esto es como en *R-Tipe* pero a lo grande» o «esto es igual que en *Space Invaders* pero en 3-D». Los amantes de los «matamarcianos» estamos de enhorabuena. Gracias a *Viper* la nostalgia no tendrá cabida en nuestro corazón.

La diversión y la adicción llegan a grados insospechados en este producto de Ocean. Los gráficos son una auténtica gozada (lástima que sean demasiado oscuros). El sistema de control es de lo mejorcito que puedes encontrar por





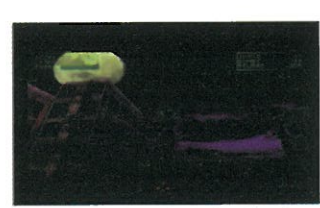


▲ La intro te sitúa ante un bucólico amanecer que pronto será arrasado por hordas de extraterrestres. Por suerte, nuestro héroe está aquí para impedir la terrorífica invasión.

ahora. Los enemigos de final de pantalla te harán saltar del sofá. Los efectos de luz son de lo más espectacular del mercado. Y, por si fuera poco, el juego es tan extenso y su dificultad crece tan gradualmente que tardarás en terminártelo.

Pero no todo es excelente en *Viper*. Tiene algunos fallos que le restan puntuación. La excesiva oscuridad de sus escenarios no te permite seguir la acción con la claridad que sería recomendable y la velocidad de movimientos de las naves enemigas te impide esquivar los disparos con facilidad (sobre todo los ataques de los enemigos finales). No puedes jugar con un colega y creemos que «compartir es disfrutar».

De todas formas, no es exagerado decir que estás ante el mejor «matamarcianos» para la gris de Sony. Es cierto que tiene algunos fallos, pero no es menos cierto que está repleto de aciertos. Altamente recomendable. PSP



▲ La ciudad es una de las localizaciones más logradas. Pero también de las más oscuras.



▲ La segunda fase te situará en un túnel bastante claustrofóbico.

PlayStation Power

***Viper* es, sin miedo a equivocarnos, el mejor «matamarcianos» para la Play. Tiene algunos errores, pero su jugabilidad, sus gráficos y su capacidad para hacerte volver a un pasado moderno le hacen merecedor de caer en tus manos.**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Los impresionantes gráficos	⊖ No puedes jugar con un colega
⊕ La maravillosa música	⊖ Por momentos, demasiado oscuro
⊕ La adictividad que desprende	⊖ Falta ajustar algunos ritmos
⊕ Las sorpresas que depara	

Puntuación 85%

De luz y de coloooor, de luz y de coloooor

● Uno de los aspectos gráficos más logrados por parte de Ocean en este CD son los efectos de luz. Tanto las explosiones como los disparos son un puro espectáculo digno de cualquier princesa o de cualquier jugador de balonmano.



▲ Efectos de luces de todo tipo asomarán por la pantalla de tu televisor.



▲ ¿Qué nos dices de las impresionantes explosiones del nuevo título de Ocean?



▲ La devastación aparece en sus múltiples formas en este excitante juego «matamarcianos».

Más de lo mismo

Blast Radius

Disponible: **Julio** Precio: **7.990 pesetas**	Jugador: **1** Editor: **Sony**	Fabricante: **Sony** Distribuidor: **Sony**	Compatible con: **Tarjeta de memoria/Pad analógico**

El mercado intergaláctico

● Antes de empezar cada misión, te ofrecerán un total de cuatro naves diferentes. La velocidad, estabilidad y resistencia son los baremos que te servirán para elegir la que más te convenga. Aunque la estética también puede ser un elemento a tener en cuenta.











Cierto es, que el catálogo de juegos para PlayStation evidencia la supremacía de Sony sobre la consola gris. Pero ¿cantidad es siempre sinónimo de calidad? Y, sobre todo ¿tiene algo que ver la masificación con la originalidad?

La respuesta a las preguntas formuladas un poco más arriba no puede ser otra más que no. Por lo visto, muchos creadores se conforman con mostrar títulos que son de una corrección tal, que parecen incapaces de crear enfervorizados adeptos o impulsivos detractores a su alrededor.

Éste es el caso que nos ocupa. *Blast Radius*, la nueva creación de Sony. Este nuevo producto te llevará de viaje por una travesía a lo largo de la cual visitarás lugares demasiado comunes y ya transitados con anterioridad por otros creadores, además de utilizados por miles de usuarios en miles de ocasiones, en la infructuosa quimera del juego definitivo.

Seguro que te suenan *Dark Light Conflict* o *Xenocracy*. Estos juegos también toman como punto de partida las batallas interestelares. Pero en ambos casos se incluye algo de simulación, amenizada con misiones de todo tipo y escenarios variados.

Blast Radius te muestra un juego en el que lo más importante es eliminar al enemigo y en el que cada misión parece un calco de la anterior. Además, hay que añadir que los decorados no varían nunca y que al jugar un rato acabas desistiendo al ver ante ti los mismos retos y las mismas emociones sin ningún tipo de sorpresas escondidas.

Matar un montón de naves enemigas para luego vértelas con el típico enemigo de final de fase, que además te costará un riñón de eliminar y te obligará a apagar el aparato cuando te atrape la desolación del perdedor impotente, no parece suficiente para mantener el interés del respetable.

¿Quiere esto decir que *Blast Radius* es un mal juego? No. En el aspecto técnico cumple con lo que se propone. Buena conducción gracias a un excelente control; buenos efectos de luz, absolutamente necesarios en este tipo de juegos; música más que correcta para una buena ambientación; y algún que otro detalle de calidad que no te permitirá detestarlo del todo.

Quizás el problema de este juego radica en la poca ambición de sus creadores, en la corrección de su propuesta, en la simplicidad de su planteamiento o en la excesiva limpieza de su aparato técnico.

En *PSP* creemos que lo importante es buscar nuevos caminos en la creación de juegos y olvidarse por completo de lo políticamente correcto. Quizás alguna incorrección hubiera dotado al juego de algo más de gancho. PSP



YA ESTÁ AQUÍ EL NÚMERO 2 DE

100 PÁGINAS DE TRUCOS Y TÁCTICAS
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE TRUCOS DE PLAYSTATION MAGAZINE

PlayStation

Edición Oficial Española

PlayStation™ Trucos Magazine Número 2

675 Ptas.

TRUCOS A-Z GUÍA EXTRA

Bushido Blade
SUS 265 MOVIMIENTOS
Guía táctica de armas

Cool Boarders 2
10 páginas de secretos
Todas las pistas y personajes ocultos

¡Nuevos Trucos!

TOCA: Touring Car
Cómo conducir como un campeón

Newman Haas Racing
¡La guía de circuitos más reciente!

Oddworld: Abe's Oddysee
Jersey Devil
Broken Sword 2
Termínalos AHORA con nuestras soluciones

FIFA Soccer '98
Actua Soccer 2
Vence a tus amigos con nuestro especial de fútbol

Trucos Platinum
Micro Machines V3
Die Hard Trilogy

Aprende cómo... ejecutar el combo mortal Swing!

MC



¡CON UN FABULOSO VÍDEO DE REGALO!

Mad Max en versión Play

Vigilante 8

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1-2**
Editor: **Activision**

Fabricante: **Luxoflus**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Si Mel Gibson le diera un vistazo a este juego, seguro que intentaría agenciarse uno de estos destructivos vehículos para, de esta manera, dar rienda suelta a sus recalcitrantes ideales machistas

Seguro que conoces *Twisted Metal World Tour*, un juego en el que debías competir, al volante de un coche asesino, en una carrera infernal a través de algunas de las ciudades más famosas del planeta.

Puede que seas un incondicional de aquel programa y no hay duda de que se trata de una opción muy respetable. Pero si tienes ocasión, compara *TMWT* con los nuevos simuladores de carreras que han aparecido hasta el momento en tu querida Play. Ya sabemos que se trata de otro concepto de juego, pero el motor que mueve los juegos de carreras es muy parecido. Si esta comparación no te convence de la evolución sufrida desde entonces, la mejor manera de que lo compruebes es que eches un vistazo a este análisis o, mejor aún, intenta conseguir un *Vigilante 8* y te percatarás de la enorme distancia que separa un CD de otro, y ahora sí que se trata de juegos englobados en el mismo género, los *shoot 'em up* en coches.

Vigilante 8 significa un paso hacia delante dentro de este género de juegos. Esta creación de Luxoflus es un prodigio de diversión y de excelencias técnicas.

El programa te introducirá en un universo en el que la velocidad y la destrucción son partes vitales de la vida cotidiana y el canibalismo y el salvajismo forman parte de la naturaleza de los ocho conductores (más cinco secretos) que junto con sus vehículos personalizados te ofrecerán durante el juego.

A estos datos hay que sumarle ocho tipos de circuitos, en los que deberás destruir barreras, subir por escaleras de todo tipo, esquivar edificios de diferentes características y hasta subir en un teleférico, en la fascinante pantalla que tiene lugar en una estación de esquí.

En *Vigilante 8* podrás participar en tres modos de juego diferentes. En el modo Arcade, deberás eliminar a todos los enemigos que te barren el paso. Es divertido pero sin más aliciente que la destrucción en masa. El modo Versus te permitirá derrotar a un amíguete. Su realización es un autentico prodigio. Y, finalmente, el modo Quest, en el que además de destruir a todo vehículo que aparezca ante ti, deberás finalizar una misión previamente asignada. Ésta es la mejor opción individual.

PSP



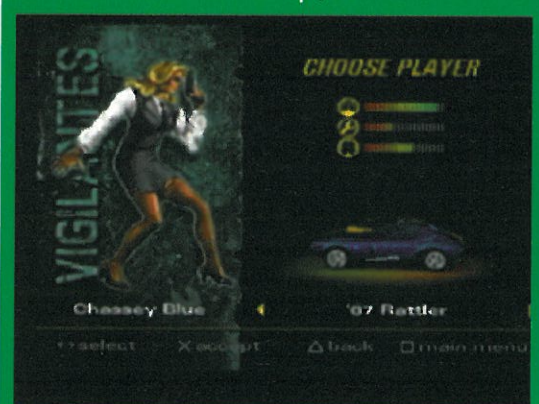
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Jugable y adictivo a tope	− Algún que otro problema con los polígonos
+ Excelentes gráficos y buenas músicas	− Algún que otro problema con los efectos sonoros
+ Velocidad endiablada	− ¿Hay que ser un asesino para jugar?
+ La opción Versus	
+ El magnífico deterioro de los vehículos	

Puntuación 85%

Menudos tipejos

Los ocho personajes que se ponen a tu disposición son de lo más curiosos y variopintos. Y espera a que acabes con todas las misiones, verás los otros cinco extras. ¡Qué miedo!



▲ Una detective con medias de seda. Atractiva ¿no?



▲ Ésta no parece tan dócil.



▲ Parece que los hooligan no han tenido suficiente con Marsella.



▲ Las pistas de esquí parecen sacadas de Baqueira. Cuidado con lo que haces.



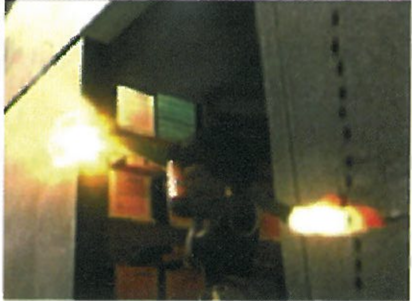
▲ En la ciudad fantasma podrás asaltar un tren de mercancías.



▲ La opción dos jugadores te permite luchar o bien cooperar con un colega.







La presentación

La intro es toda una declaración de principios.

Saltos y golpes a dos ruedas

Supercross '98 Jeremy McGrath

Disponible: **Julio**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Probe**

Fabricante: **Acclaim**
Distribuidor: **New Software Center**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Parece que los dioses de la creación (de juegos, por supuesto) se han puesto de acuerdo en lanzar al unísono títulos protagonizados por motoristas y sus flamantes vehículos

Una de las casas creadoras que no ha podido sucumbir a la tentación es Acclaim. Pero, a diferencia de otros títulos del género, ha centrado sus esfuerzos en un tipo específico de competición motorística: las llamadas carreras de motocross.

Si *Moto Racer* es un notable juego que bebe de todas las fuentes motorísticas posibles, y si *Road Rash 3D* hace lo propio pero añadiendo un componente más, la lucha, *Supercross '98 Jeremy McGrath* sigue otros derroteros.

Y es que la nueva creación de Acclaim pretende ser el reflejo de una de las modalidades más atractivas y espectaculares dentro del mundo de las motocicletas. Lo primero que han hecho sus creadores es fichar a un gran nombre del mundillo, el americano Jeremy McGrath (siete veces campeón de la Asociación Americana de Motocross). De esta manera, el juego adquiere un halo de profesionalidad y suponemos que incluso habrá recibido los consejos de tan experto corredor.

La lucha contra otros cinco corredores, y contra todas las características del terreno e inclemencias de la meteorología es el mayor aliciente que te ofrece el juego. Desde esta perspectiva, la cosa parece interesante y, por momentos, lo es. Pero lo cierto es que las carreras se parecen demasiado las unas a las otras y el motor que mueve el juego es bastante brusco.

Otro de los problemillas que tiene este CD se encuentra en sus gráficos, demasiado pixelados para pertenecer al catálogo de PlayStation. Es cierto que no están exentos de atractivo y que montones de detalles asomarán por tu monitor de televisión, pero el acabado final deja mucho que desear. Podríamos decir que su aspecto nos recuerda al clásico *Enduro Racer*, y este comentario sería un halago en otras circunstancias, pero no podemos olvidar que *ER* apareció hace más de quince años y que vivió su máximo explendor casero en el Commodore 64.

Aun así, estamos ante un juego no desdeñable del todo y que conseguirá que te diviertas bastante. PSP



▲ Enfréntate al destino. Con la cabeza bien alta y el casco bien atado.



Supercross '98 Jeremy McGrath no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Sin embargo, no todo es malo y tiene algunos detalles que lo convierten en interesante.

A FAVOR	EN CONTRA
+ El modo dos jugadores	− Los gráficos son demasiado anticuados
+ La posibilidad de crear tus propios circuitos	− La conducción no es demasiado intuitiva
+ Las voces	− El motor del juego avanza a trompicones
+ Es divertido	

Puntuación 69%

Piruetas a go-go

● Además de que las carreras son divertidas por momentos, que las voces y comentarios (en inglés, *of course*) son excelentes, y que podrás realizar un número sustancial de piruetas subido a tu motocicleta, tienes varias opciones de juego.



▲ Levanta rueda, no pierdas el equilibrio y ofrece espectáculo al respetable.



▲ El motorista solitario. Pero ¿dónde se ha marchado todo el mundo?

► Ocho hombres y un destino, ganar. A cualquier precio y por encima de todos.

▼ Los tres mosqueteros. ¿Soñaron alguna vez con caballos metálicos?



Opciones de juego

La primera (aunque muy conocida es completamente nueva en este género). Se trata de la posibilidad de jugar contra un amigo en la famosa pantalla partida. Con esta opción, la diversión se dispara hacia cotas insospechadas. La segunda gran opción del juego es la que te permite editar tus propios circuitos y posteriormente grabarlos para jugar mil veces. Una excelente idea para aumentar las horas de juego.

Análisis

¿Es bueno acumular?

Tombi

Disponible: **Agosto**
Precio: **6.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Whoopee Camp**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

No es Son Goku, pero se le parece

● Las secuencias de dibujos animados son de marcado tinte japonés. Hecha esta constatación es evidente que el juego, creado por Whoopee Camp, es un producto destinado al mercado nipón. Por suerte está traducido al castellano.

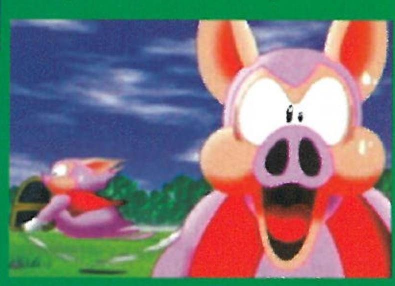




▲ El abuelo centenario te explicará un cuento.

◄ Como puedes comprobar, Tombi parece creado por el mismísimo Akira Toriyama.

▲ El peligro llega del cielo.



▲ Los cerdos son tus peores enemigos en este juego peculiar.



▲ Texto en un juego de plataformas



▲ ¿Menús en un juego de plataformas?



▲ No hay muro que se le resista a nuestro héroe. límites.



▲ Los gráficos, aunque divertidos, son bastante pobres.

Salta, dispara, consulta mapas, conversa con tipos de todas las calañas, zámpate montones de bichejos, ayuda a pobres desvalidos...

Todo lo que has leído anteriormente podrás hacerlo en este CD de marcado estilo japonés. El concepto del juego no es demasiado original, pero el hecho de utilizar elementos pertenecientes a muchos géneros del videojuego lo convierte en una extrañeza interesante.

En esta curiosa aventura plataformera, deberás conducir a Tombi, una especie de troglodita de pelo rosado, a través de una complicada odisea, con el objetivo de eliminar a los cerdos que están invadiendo su planeta.

Éste es el punto de partida, pero dentro del juego deberás completar ciertas sub-misiones que irán apareciendo por tu camino. Estas misiones pueden ser de todo tipo: salvar a los habitantes de una aldea de gnomos, conseguir todos los pollitos escondidos en gigantes huevos, abrir todos los cofres dorados, eliminar la niebla con el tornado, y muchas más. Pero no te preocupes, en tu aventura no estarás solo, a medida que vayas superando estas sub-misiones te ofrecerán diferentes elementos que te irán de rechupete para llegar hasta el final. Armas de todo tipo, pócimas curativas, llaves de las más extrañas características son algunos de estos elementos. Pero *Tombi* no es un juego materialista, en él podrás aprender a nadar, balancearte o eliminar a tus enemigos con un golpe de panza. Estas virtudes las irás aprendiendo a base de acumular experiencia, como si de un juego de rol se tratara.

Si a este mecanismo de rol le sumas la característica principal del juego, un plataformas, y además le añades algún que otro toque de *puzzle,* obtendrás este *cocktail* que se convierte en una experiencia extraña pero nunca aburrida. El problema de *Tombi* radica en el aspecto gráfico. Su apariencia no deja de parecerse demasiado a aquellos juegos que aparecían en las prehistóricas máquinas de 16 bits. Es cierto que sus creadores han incluido movimientos de pantalla para simular un juego en tres dimensiones y no es menos cierto que también se han añadido algunas pantallas que utilizan un punto de vista en picado (al más puro estilo *FFVII*) y que, quizás el mejor punto en cuanto a tratamiento de imágenes —se han adjuntado secuencias de dibujos de bella factura y en perfecto castellano (como los comentarios en pantalla). Desde *PSP* creemos que aunque los gráficos pueden resultar divertidos, no se ha aprovechado el increíble potencial que ofrece la gris de Sony.

De esta manera aparece *Tombi*, un juego divertido y adictivo, con muchos puntos de interés, pero en el que no se ha tenido demasiado en cuenta, desgraciadamente, el aspecto gráfico. PSP



***Tombi* es un juego muy divertido que se dedica a acumular elementos surgidos de otros géneros aunque básicamente es un plataformas. Lástima que su aspecto gráfico no esté a la altura de la máquina para la que ha sido creado.**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Divertido y jugable	⊖ Los gráficos no están a la altura de la PlayStation
⊕ Su excelente sentido del humor	⊖ Poca originalidad
⊕ Las magníficas secuencias animadas	
⊕ Un buen uso de diferentes géneros	

Puntuación 81%

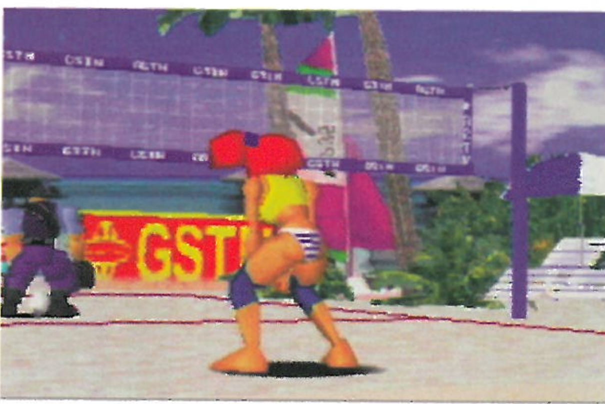
V-ball

Disponible: Sí
Precio: 7.990 pesetas

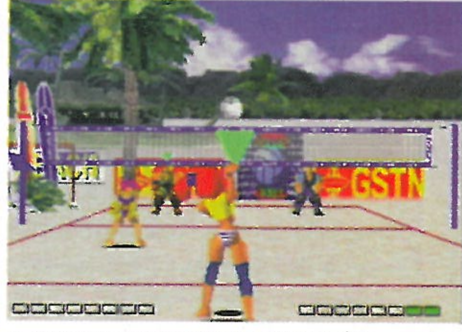
Jugadores: 1-2
Editor: GTI

Fabricante: Digital Eclipse
Distribuidor: Arcadia

Cómprate un ciberbalón y disfruta de un deporte futurista como el volley-playa (en el futuro, claro)...



▲ La gama de movimientos, tanto defensivos como ofensivos, es muy extensa.



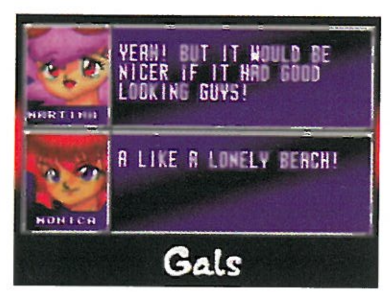
▲ Puedes escoger entre diversos enfoques. Éste es nuestro favorito.

Imagínate que estás más tieso que un bacalao y que al meter la mano en el bolsillo descubres un billete de cinco mil cucas arrugadísimo. ¡Vaya sorpresa! O que después de comprar el pan con una moneda de veinte duretes te percatas de que el dependiente te ha dado el cambio de quinientas pelas. Eso es otra grata sorpresa.

V-Ball: Beach Volley Heroes? también es una sorpresa. Es un juego de volley realmente bueno. De todas las ideas que se pueden tener para crear un juego, ésta es una de las mejores. Al igual que *Namco Smash Court Tennis*, del que siempre estamos hablando, *V-Ball* es el juego perfecto para varios jugadores. Se trata de un título ambientado en un futuro cercano y que basa todo su encanto en el volley bañado por el sol y las olas de la playa, aunque en este caso la bola futurista puede aturdir a los contrarios si les golpea en el lugar adecuado. Buena idea.

Como es de esperar en un juego para dos jugadores, la mecánica es sencilla por lo que el aspecto competitivo pronto consigue todo el interés. Además puedes ejecutar movimientos especiales futuristas y acceder a un sistema de compra a largo plazo para mejorar las «prestaciones» de tus jugadores.

Casi se podría decir que *V-Ball* es una especie de *Smash Court Tennis* pero de playa. Baste con esta comparación para admitir que se trata de un título mucho mejor de lo que esperábamos en un primer momento. PSP



▲ Gals es uno de los equipos de dobles. ¡Suerte!



Es un juego rápido, excelente para dos jugadores, pero tampoco esperes que cambie tu vida. No es para tanto.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Acción rápida, excelente para dos jugadores o más	⊖ Es volley. ¿De verdad te gusta el volley?
⊕ Efectos graciosos en los movimientos especiales y animaciones divertidas	⊖ No es nada del otro mundo en el modo un jugador

Puntuación 70%



▲ Los Soldiers son muy poderosos, pero un poco lentos.



▲ Un juego que se inspira en nuestro pasado más culto.

¡Suscrib

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 5.100 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.995 ptas. Resto del mundo: 10.150 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)





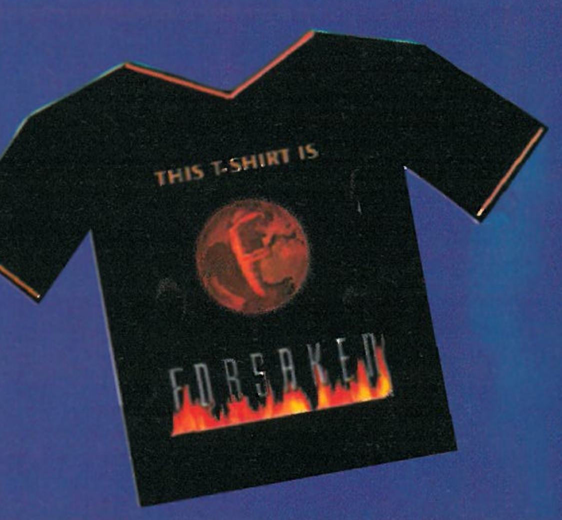
Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74



ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power*
y participa en el sorteo
de 20 JUEGOS FORSAKEN
y 20 CAMISETAS, de Acclaim
(New Software Center)







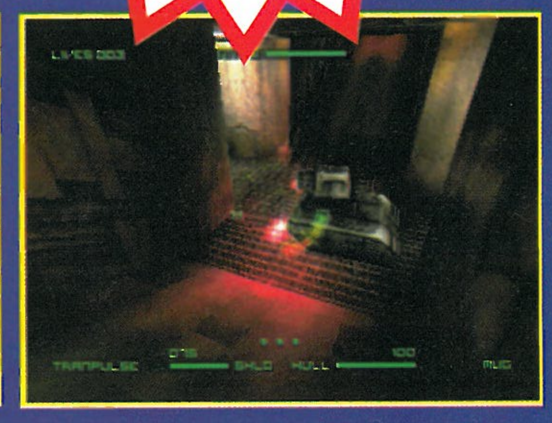


Consigue uno de estos 20 juegos (en castellano) y 20 camisetas y conviértete en uno de los más peligrosos mercenarios de la galaxia. Combate contra cazadores de recompensas y robots-centinela que vigilan nuestro sistema después de una catástrofe. ¡El planeta está condenado... La Tierra se ha declarado Forsaken!

Sorteo el 26 de agosto de 1998







A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!

A

Actua Golf
Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está de su secuela.
Puntuación 80%

Actua Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 70%

Actua Soccer 2
Arcadia • 7.990 pesetas • Simulador de fútbol
¡Sí! ¡Sí! ¡Y sí otra vez! Uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, con equipos reales. El título que todos los fans del deporte rey estaban esperando. Pon en práctica las teorías que explicas en el bar.
Puntuación 90%

Actua Soccer Club Edition
Arcadia • 6.990 ptas. • Fútbol
Es igualito al viejo y excelente *Actua*, pero con los equipos de la *premier* inglesa puestos al día. Más que un juego nuevo es un entremés a la espera de la llegada de *Actua 2*. Sinceramente, esperábamos algo más.
Puntuación 50%

adidas Power Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 60%

adidas Power Soccer 2
Centro Mail • 7.990 ptas. • Simulador de fútbol
Mejor que el primero de la saga, pero esos movimientos especiales sin sentido siguen arruinando lo que es un simulador correcto. En el arcade puede funcionar, pero no es tan entretenido como *ISS y Actua 2*.
Puntuación 50%

adidas Power Soccer Int '97
Sony • 7.990 ptas. • Fútbol
Idéntico a su predecesor (aparte de unos cuantos cambios superficiales de equipo por aquí y algunas novedades en la jugabilidad por allá). Descorazonador otra vez. Una oportunidad perdida.
Puntuación 40%

Agent Armstrong



Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.
Puntuación 70%

Air Combat



Sony • 3.990 ptas. • Simulador de vuelo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
Puntuación 50%

Alien Trilogy
New Software Center • 3.990 ptas. • Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alone in the Dark
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.
Puntuación 60%

Andretti Racing
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 60%

Auto Destruct
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Tienes un coche rápido. ¡Genial! Lleva armas. ¡Mejor todavía! Pero estas dos premisas tan prometedoras se quedan en una imitación del tercer episodio de *Die Hard Trilogy* y en un juego bastante irregular.
Puntuación 50%

Ayrton Senna Kart Duel



Centro Mail • 8.990 ptas. • Carreras
Una licencia sospechosa para un juego sorprendentemente entretenido. Zumba con tu pequeño *kart* por extrañísimos y complicadísimos circuitos. Conducción y frenazos de gran realismo. Sencillo pero bueno.
Puntuación 70%



Ballblazer Champions
Erbe • 6.990 ptas. • Deportes futuristas
Una de esas variaciones futuristas, mezcla de fútbol y hockey que, en lugar de presentar algo nuevo, no consigue ser tan interesante como los deportes auténticos. Un juego que no es lo que esperábamos.
Puntuación 60%

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 70%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 70%

Blast Chamber
Centro Mail • 9.990 ptas. • Rompecabezas
Una extraña mezcla de rompecabezas y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además da alguna que otra frustración.
Puntuación 60%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloody Roar



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un

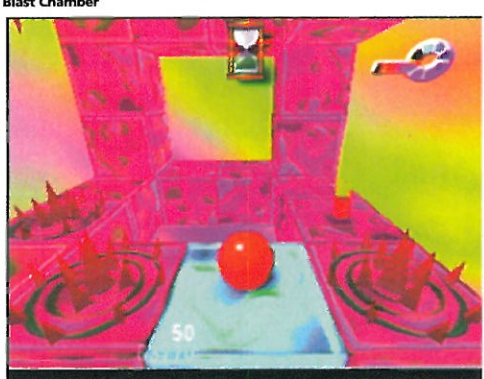




Alundra — 91%

Sony • 7.990 ptas. • Acción de rol

Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *Final Fantasy VII*.



Kula World — 90%

Sony • 7.990 ptas. • Puzzle

Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.



PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.

CARRERAS
1 Gran Turismo
2 Need for Speed III
3 Toca Touring Car
4 Moto Racer
5 Formula 1 Platinum

BEAT 'EM UP
1 Resident Evil 2
2 Fighting Force
3 Tekken 2 (Plat.)
4 Star Wars Masters of Teräs Käsi
5 Bushido Blade

PLATAFORMAS
1 Pitfall 3D
2 Gex 3-D
3 Skull Monkeys
4 Crash Bandicoot 2
5 Pandemonium 2

AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Final Fantasy VII
2 Deathtrap Dungeon
3 Tomb Raider 2
4 Men In black
5 Dark Omen: Warhammer

ESTRATEGIA
1 C&C: Red Alert
2 Theme Hospital
3 Risk
4 Warcraft II
5 Steel Reign

DEPORTIVOS
1 Copa del Mundo '98
2 FIFA '98
3 Total NBA '98
4 NBA Pro '98
5 Cool Boarders 2

ROMPECABEZAS
1 Super Pang Collection
2 Monopoly
3 Kurushi
4 Bust A Move 3
5 Super Puzzle Fighter 2

SHOOT 'EM UP
1 Forsaken
2 Duke Nukem
3 Time Crisis
4 Dark Forces
5 Maximum Forces

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Gran Turismo
2 Resident Evil 2
3 Copa del mundo '98
4 Forsaken
5 Final Fantasy VII

alter ego animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido. Su único punto débil es su sencillez, si lo comparas con los productos de Namco.
Puntuación 80%

Broken Sword
Sony • 6.490 ptas. •
Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 70%

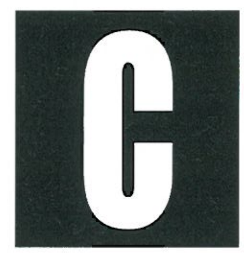
Broken Sword 2



Sony • 7.990 ptas. • Aventuras
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica típica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate mejor otro título.
Puntuación 70%

Burning Road
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Carreras
No es el *Daytona* que le gustaría ser. Los coches derrapan en cada esquina para darle un poco más de emoción. Pero ¿qué pasa con esa perspectiva? ¡Por delante los coches parece que midan seis centímetros!
Puntuación 60%

Bust-A-Move 2
New Software Center •
3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
Puntuación 90%



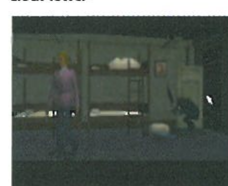
Castlevania
Konami • 9.490 ptas. • Aventuras
Un juego de aventuras brillante que sigue la clásica tradición de los *Castlevania* para 16 bits. Y ahí empiezan sus problemas. A pesar de su grandiosidad y su complejidad digna de un juego de rol sigue teniendo el aspecto de un viejo juego de SNES.
Puntuación 80%

Carnage Heart
Sony • 6.490 ptas. •
Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 80%

Chronicles of the Sword
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Aventuras
Vagar por ahí, en un decorado de la Edad Media, espada en mano, y hablar como un libro de historia puede parecer apasionante. El inconveniente es que es algo monótono. Un poco más de acción haría el juego más ameno.
Puntuación 40%

City of the Lost Children
Sony • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

Clock Tower



New Software Center • 7.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
Puntuación 60%

Colony Wars Sony • 7.490 ptas. •
Shoot 'em up
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Contra: Legacy of War



Konami • 9.490 ptas. •
Shoot 'em up
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
Puntuación 70%

Cool Boarders

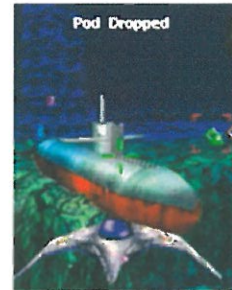


Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 60%

Cool Boarders 2
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de snowboard disponible. No deben perdérselo ni los fans de este deporte de vértigo ni los amantes de los juegos de carreras. Aquí se corrigen todos los defectos del primer CB. Tienes otros «surfistas» con los que competir, un excelente modo dos jugadores y un montón de nuevas pistas y piruetas.
Puntuación 90%

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Critical Depth
New Software Center • 6.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D «interesante» por el hecho de estar bajo el agua, aunque no tengas que elegir un submarino particularmente fabuloso. Se trata de un alocado marasmo de guerra entre submarinos que utilizan todo el armamento que pueden recoger.
Puntuación 50%



Crusader: No Remorse
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Parecido a *Project Overkill*; también ofrece vistas isométricas para plasmar su acción ultraviolenta y futurista en la que los pequeños personajes se dedican a disparar a los demás.
Un poco repetitivo.
Puntuación 60%





Newman Haas Racing 86%
Psygnosis/Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Básicamente, es F1 2.5. El motor que controla este simulador es el de F1 con algunos retoques. Tendrás que estar vagamente interesado en la Indycar, eso sí. Los 15 nuevos circuitos y el renovado modo a pantalla partida justifican que los locos por las carreras compren este título.

C&C: Red Alert 80%
Virgin • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.



Circuit Breakers 88%
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



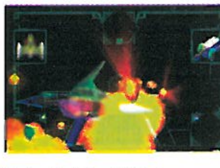
Doom 100%

New Software Center • 6.990 ptas. • Doom

El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.



Darklight Conflict



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Combates espaciales repletos de efectos de luz y gráficos impresionantes. Hay un montón de misiones, pero en lugar de la esperada acción tipo *Star Trek*, el juego deriva hacia un *shoot 'em up* en 3-D.
Puntuación 70%

Dark Stalkers
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 60%

Deathtrap Dungeon
Proein • 8.990 ptas.
• Plataformas
No hay duda de que Deathtrap Dungeon es un juego que tiene un aspecto estupendo. Tras un largo proceso de desarrollo, su argumento se basa finalmente en esos libros de aventuras medievales fantásticas con las que siempre has soñado. Sin embargo, cuando llevas un rato jugando eso de «estupendo» queda un poco en entredicho.
Puntuación 80%

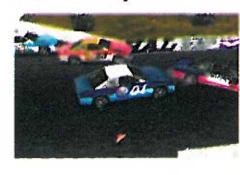
Descent 2
Centro Mail • 8.490 ptas. •
Entorno 3-D
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
Puntuación 60%

Forsaken 92%

New Software Center • 7.990 ptas. • Shoot 'em up

Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de *shoot 'em up*. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de *puzzle*.

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Duke Nukem
New Software Center • 8.990 ptas.
• Clon de Doom
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation de clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%

E

Epidemic
Centro Mail • 6.490 ptas. •
Clon de *Doom*
Se trata de la continuación de *Kileak the Blood* que, aunque es un poco mejor, sigue siendo tosca y aburrida. No representa un gran desafío para los maestros del género.
Puntuación 60%

ESPN Extreme Games
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un clon de *Road Rash*, con música de la generación *Pepsi Max* que ofrece un despilfarro de paisajes en 3-D pasables como excusa para carreras «extremas» de *snowboard* y *mountain bike* que no tienen mucho sentido.
Puntuación 40%

Excalibur 2555AD



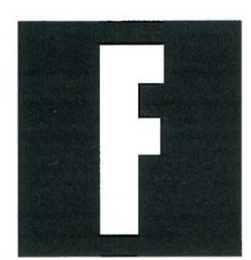
Iguana Games • 7.990 ptas. •
Aventuras
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
Puntuación 50%

Exhumed



Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Lo que comienza como un clon decente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
Puntuación 80%

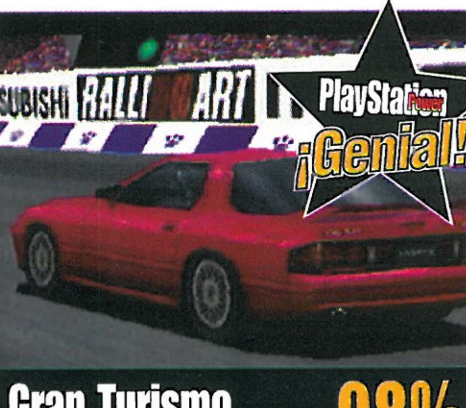
Explosive Racing
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Carreras
La secuela de *Burning Road* presenta más carreras, más vehículos (incluyendo motos y camiones) pero sigue insistiendo en una perspectiva en 3-D un tanto engañosa y unos muros que parecen empeñados en atraerte.
c**Puntuación 60%**



Fade to Black



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%



Gran Turismo 98%

Sony • 7.990 ptas. • Carreras

Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. *Gran Turismo* ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.

Felony 11-79



New Software Center • 7.990 ptas.
• Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos. Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 60%

FIFA '98 Rumbo al mundial
Electronic Arts • 7.990 pesetas
Simulador de fútbol
Como cada año ha llegado a nuestras manos una nueva entrega de la serie de fútbol más conocida del mundo consolero. El mayor espectáculo del mundo entra en escena meses antes del gran acontecimiento deportivo del año.
Puntuación 91%

Firo and Klawd
Erbe • 8.990 ptas. •
Aventuras/*shoot 'em up*
Cruce entre un juego isométrico de disparos y uno de aventuras. Patéate la ciudad cruzando todo tipo de entradas para descubrir qué nivel, qué historieta y qué escena vas a ver no muy divertida.
Puntuación 40%

Floating Runner



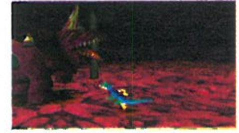
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Plataformas en 3-D
Los niveles son muy amplios y todo se mueve con mucha suavidad.
Sin embargo, la textura de los polígonos deja mucho que desear y el punto de vista puede conseguir que te llegues a desesperar.
Puntuación 40%

Formula 1
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Fantástico simulador de F1. Todas las carreras listas para correrlas con los conductores y los equipos del '95. Compra obligada para los aficionados a la categoría reina y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras.
Puntuación 90%

Formula 1 '97
Sony • 8.490 ptas. •
• Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla. Estupendo.
Puntuación 90%



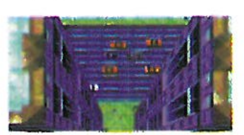
Gex



Centro Mail • 4.990 ptas. •
Plataformas
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 50%

Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas.
***Shoot 'em up* en 3-D**
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%

Grand Theft Auto



Crimen/acción • 9.490 ptas. •
Proein •
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

G-Police
Sony • 7.490 ptas. • Shoot 'em up
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el shoot 'em up más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que G-Police.
Puntuación 90%



Hexen



Final Fantasy VII 100%

Sony • 8.990 ptas. • Juego de rol

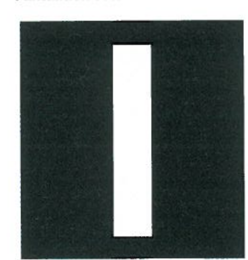
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.



New Software Center • 7.990 ptas.• Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%

Hardcore 4X4
Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
Bastante competente pero, sin embargo, falla en el momento de darle emoción. El terreno accidentado y la enormidad de los vehículos son un punto interesante, pero los choques y las colinas, más que fascinar, adormecen.
Puntuación 70%

Hard Boiled
Proein • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Un simple juego de disparos en 3-D. Pilotas un enorme armario ropero a una velocidad de tortuga a través de tenebrosos y tranquilos parajes en 3-D, mientras disparas a todo lo que puedes.
Puntuación 60%



Independence Day
Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero presenta una serie de gráficos poligonales tridimensionales.
La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
Puntuación 60%

Indy 500
Virgin • 8.990 ptas. • Carreras
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
Puntuación 78%

ISS Deluxe
Konami • 8.900 ptas. • Fútbol
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
Puntuación 80%

ISS Pro
Konami • 3.900 ptas. • Fútbol
El mejor juego de fútbol que jamás ha existido hasta ahora. Gráficos soberbios, controles sensibles y un árbitro firme pero justo hacen de este juego un ganador absoluto (nunca mejor dicho).
Puntuación 90%

J

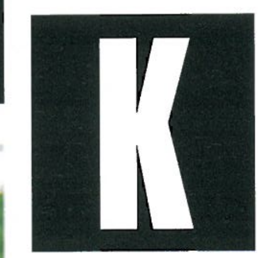
Jet Rider
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 70%

Judge Dredd



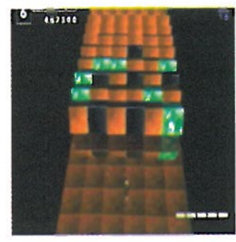
Iguana Games • 9.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%

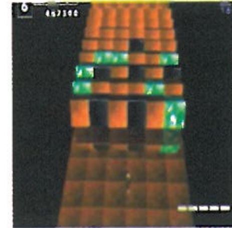
Jumping Flash 2
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
Puntuación 80%



Klonoa
Sony • 7.990 ptas. • Plataforma
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

Kurushi





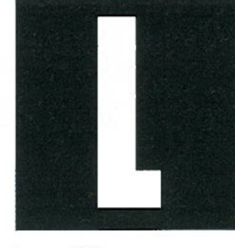
Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 80%



Motorhead 90%

Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras

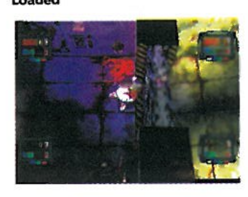
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.



Legacy of Kain
Erbe • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
Puntuación 70%

Little Big Adventure
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras
Otro juego de aventuras que proviene del PC, con gráficos maravillosos y un diseño espléndidamente ejecutado. Aventura arcade variada y adictiva para exprimirse el limón y... los dedos. Muy bueno.
Puntuación 80%

Loaded



Sony • 3.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Te paseas por niveles estilo laberinto dando muerte a todo lo que se cruza en tu camino. El juego es divertido, pero su falta de variedad y la naturaleza simplista de sus niveles borrarán pronto esa sonrisita de tu cara.
Puntuación 50%

Lomax
Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
¡Vuelven los *Lemmings*! Un poco más del construir y cavar al estilo *Lemming* lo hubiera salvado de quedarse en el juego de plataformas 2-D anticuado que es. Realmente, una oportunidad desaprovechada.
Puntuación 50%

Lost Vikings 2
Iguana Games •3.900 ptas. • Plataformas
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
Puntuación 80%

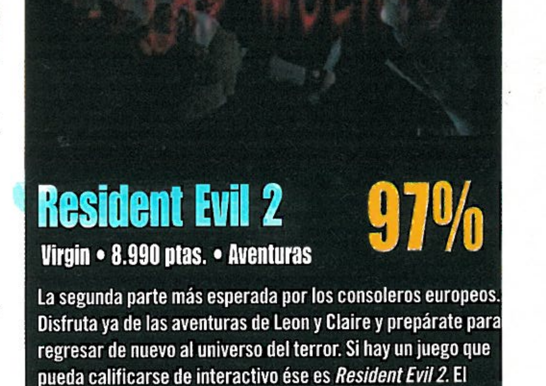
Lucky Luke
Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. Plataforma en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del far-west y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%



Magic Carpet
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Una versión un poco tosca del clásico para PC. Colectas dinero para reformar tu castillo –hacerlo más grande– y se le añade un ligero toque interesante de estrategia, pero, cuidado, sólo ligero.
Puntuación 70%

Maximum Force





Resident Evil 2 97%

Virgin • 8.990 ptas. • Aventuras

La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es *Resident Evil 2*. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.

New Software Center • 6.990 ptas. Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero ojo no mates a los civiles!
Puntuación 65%

MDK
Iguana Games • 8.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

MechWarrior 2



Proein • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Paisajes bastante pobres y jugabilidad muy simplificada del tipo clicha-a-un-malo-y-mátalo-con-la-suficiente-artillería-como-para-cargarte-a-toda-su-familia hacen que el juego pierda fuelle.
Puntuación 70%

MicroMachines V3
Centro Mail • 4.490 ptas. • Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monster Trucks
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta. Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 70%

Mortal Kombat Trilogy



Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer
Iguana Games •• 7.900 ptas. • Carreras de motos
Puedes correr con motos de cross o con motos de asfalto estilo *Manx TT*. Posee un total de seis pistas variadas de tierra y asfalto. Sólo fallan las pistas, que son un poco cortas y el paisaje, que es algo soso.
Puntuación 80%



Point Blank 84%

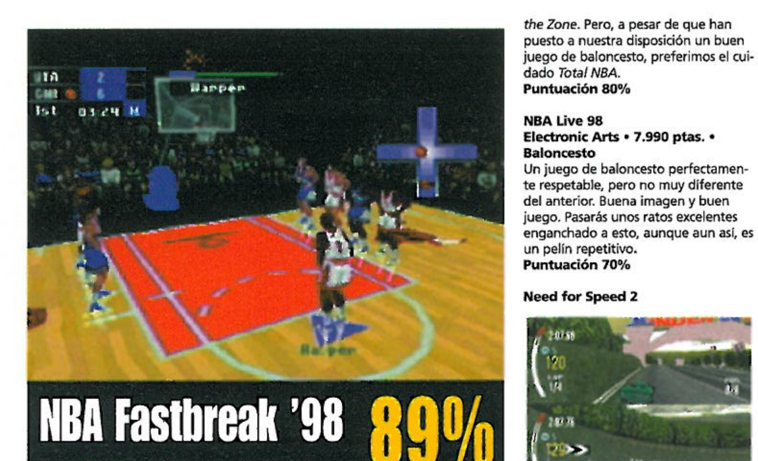
Sony • 6.990 ptas (sin pistola) Shoot 'em up

Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



NBA Fastbreak '98 89%

New Software Center • 6.990 ptas. • Baloncesto

Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.

Motor Mash
Infogrames Ibérica • 6.990 ptas. • Conducción
Está bien, pero sin abusar. Ofrece algunas razones por las que puedes preferirlo al gran número uno: *Micro Machines*. Un modo jugador bastante bueno, aunque no espectacular. Aprobado.
Puntuación 50%



Namco Museum Vol 1
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 2
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 3
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
La tercera parte de Namco Museum nos trae a *Galaxian* (un buen *blaster*), *Tower of Druaga* (aburrido), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (poco alentador) y el ya más interesante *Pole Position 2*.
Puntuación 40%

Nascar Racing
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Las carreras son lentas, pesadas y discurren por un circuito semicircular aburrido. Si estuviéramos de mal humor, diríamos que tiene la apariencia de un Fort Cortina y un manejo similar al de un tanque.
Puntuación 30%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. • Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Live 98
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Baloncesto
Un juego de baloncesto perfectamente respetable, pero no muy diferente del anterior. Buena imagen y buen juego. Pasarás unos ratos excelentes enganchado a esto, aunque aun así, es un pelín repetitivo.
Puntuación 70%

Need for Speed 2

Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Hay nuevos coches y nuevas pistas, eso es todo. No presenta ningún tipo de mejora en el manejo y los gráficos son tan exageradamente pobres como antes. *Porsche Challege* le supera con creces.
Puntuación 60%

Need for Speed III
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
La simulación ha dejado paso a la velocidad, y lo que antes era un simple escaparate de prototipos de lujo se ha convertido en un excelente arcade que derrocha jugabilidad por los cuatro costados. Los mitómanos del género de las carreras no quedarán defraudados.
Puntuación 78%

NHL Face Off '97
Sony • 6.490 ptas. • Hockey
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
Puntuación 50%

Nightmare Creatures
Sony • 7.990 ptas. • Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%

O

Oddworld: Abe's Oddysee



New Software Center • 8.990 ptas. • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

Olympic Soccer
Iguana Games • 7.900 ptas. • Fútbol
Simulador de fútbol competente, pero sin demasiada gracia. Es fácil ponerse a jugar con él, pero le falta la complejidad y la profundidad de juegos como *Actua* y la emoción de *adidas Power Soccer*. Serio y formal.
Puntuación 60%

One



Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
¡Como el clásico de SNES *Super Probotector* pero en 3-D! ¿Pero ése no era *Contra*? Sí, pero *One* cumple mucho mejor. Gráficos maravillosos, suave como la seda, repleto de malos alucinantes, armas de potencia obscena y con explosiones que queman las retinas. Sólo alguna que otra trampa injusta y su escasez de niveles (cinco) malogran un poco las cosas. Muy bueno.
Puntuación 90%

Overblood

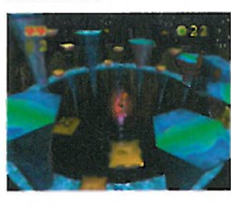


Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 80%

Overboard
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%

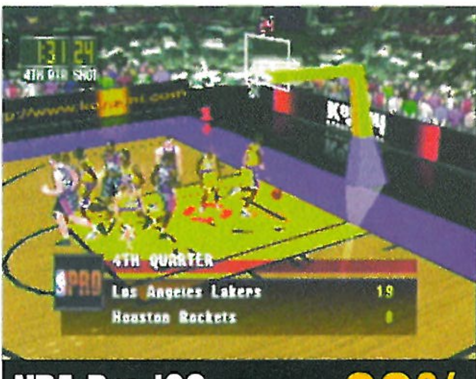


Pandemonium



Erbe • 8.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 60%

Pandemonium 2
Proein • 9.490 ptas. • Plataforma
La acción de derecha a izquierda de Pandemonium estuvo muy bien la primera vez, pero en esta ocasión es de risa. Gráficos muy buenos, pero una jugabilidad que se hunde por todos lados. Es una lástima.
Puntuación 50%



NBA Pro '98 83%

Konami • 9.490 ptas. • Baloncesto

Crea jugadores, fíchalos, intercámbialos o traspásalos a tu antojo en un menú de opciones inacabable. Participar del juego o mirarte el partido desde el banquillo como entrenador es otra de las posibilidades que te ofrece NBA Pro.

Panzer General
Iguana Games • 9.900 ptas. • Juego de guerra
Un juego de guerra hexagonal que proviene del mundo PC. Parece un juego histórico camuflado bajo el aspecto de un ajedrez gigante en forma de panal, o te encantará o no sentirás el más mínimo interés.
Puntuación 50%

PaRappa The Rapper
Sony • 6.990 ptas. • Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 80%

PGA Tour 96
Iguana Games • 8.900 ptas. • Golf
Contiene un par de recorridos de lujo y 12 golfistas reales digitalizados en todo su esplendor de «pantaloneros» *kitsch*. A pesar de venir de la mano de Electronic Arts, los reyes de los deportes, preferimos *Actua Golf*.
Puntuación 50%

Philosoma
Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *blaster* 2-D disfrazado de 3-D. Con vistas aéreas y movimientos frenéticos, este *shoot 'em up* trata de dar al viejo género nuevos gráficos, intentando convencer a posibles jugadores de que lo compren.
Puntuación 20%

Pitball
Centro Mail • 5.990 ptas. • Deportes
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior *Riot*. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
Puntuación 50%

PO'ed
Iguana Games • 4.900 ptas. • Entorno 3-D
Es *Doom*... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero, ¡CON UNA SARTÉN!
Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
Puntuación 40%

Porsche Challenge



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos

PlayStation Power ¡Genial!

Cardinal Syn 93%

Sony • 7.990 ptas. • Beat 'em up

De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo *beat 'em up* a batir. *Soul Blade* y *Tekken 2* ya tienen un firme competidor: su nombre, *Cardinal Syn*.



Road Rash 3D 90%

Electronic Arts • 7.990 ptas. Carreras de motos

Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.



Star Wars Masters of Teräs Käsi 86%

Virgin • 7.990 ptas. • Beat 'em up

Un increíble *beat 'em up*, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de carcaterísticas estarías ante un auténtico número uno. De todas formas, se trata de uno de los mejores.



Super Puzzle Fighter 92%

Virgin • 5.990 ptas. • Rompecabezas

Un rompecabezas loco basado en Street Fighter. La acción de la opción para dos jugadores casi supera a la de Bust-A-Move 2. No es *Tetris*, es algo mejor. Nos gusta con locura. No puedes dejarlo escapar. ¡A por él!

jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Powerboat Racing
Proein • 8.990 ptas.
Carreras de lanchas
Podrás jugar durante un rato, pero tendrás que pensártelo dos veces. Sería mejor que te plantearas la idea de seguir haciendo carreras con chismes sobre cuatro ruedas, al menos, por el momento.
Puntuación56%

Pro Pinball: The Web



Centro Mail • 3.990 ptas. •
Máquina del millón
Ofrece tres visiones (poco diferenciadas), pero sólo un tablero de juego. Es una tabla que está muy bien y la pelotita se mueve ágilmente, pero antes de ponerse el sol, uno ya empieza a estar bastante harto.
Puntuación 50%

Project Overkill



Centro Mail • 5.990 ptas. •
Shoot 'em up
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Psychic Force



New Software Center •
8.990 ptas. • *Beat 'em up*
Bonita conversión de un juego reciente de Taito.
En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
Puntuación 70%

Psychic Detective
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Aventuras
Una película interactiva.
Sí, catorce finales diferentes para que puedas escoger el que prefieras, pero una vez hayas visto unos pocos, los demás te parecerán más de lo mismo.
Puntuación 40%



Rage Racer
Sony • 6.490 ptas.
• Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Raging Skies
Centro Mail • 7.990 ptas. •
Vuelo arcade
Lucha de cazas de acción trepidante que decae a causa de unas misiones poco variadas y porque presenta pocas técnicas de vuelo a las que «sacarles punta» durante los ataques. Al final... bastante aburrido.
Puntuación 50%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Rayman



Ubi Soft • 3.995 ptas. •
Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 50%

Ray Storm
Sony • 6.490 ptas. • Vuelo arcade
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
Puntuación 70%

Ray Tracer
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 70%

Rebel Assault 2
Erbe • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation.
No importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
Puntuación 40%

Reloaded
Arcadia • 8.990 ptas. • Plataformas
¡DECEPCIONADOS! *Loaded* fue divertido durante un tiempo, pero bastante limitado. *Reloaded* podría haber sido fantástico si no tuviera ese «toque pulcro» que ya nos es tan familiar. ¡Y todo es tan dulzón...!
Puntuación 70%

Resident Evil



Virgin • 6.990 ptas. • Aventuras
Una compra imprescindible. Monstruos poligonales perfectos habitan una casa prerrenderizada esperando poder disparar sus impresionantes armas. El juego más terrorífico y apasionante que jamás has jugado.
Puntuación 90%

Resident Evil DC
Virgin •6.990 ptas. • Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

Revolution X
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Shoot 'em up
¿Aerosmith? Una versión perfecta (y, por lo tanto, muy pobre) de *un shoot 'em up* que sigue las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro. ¡¿Por qué?!
Puntuación 20%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution* (arriba) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

Riot
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Road Rash



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Arcade de carreras
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos.
Motos poco animadas y pistas no muy brillantes.
Puntuación 40%

Robopit
Iguana Games • 4.900 ptas. •
Beat 'em up
Unos robots muy cucos armados hasta los dientes se enfrascan en reyertas dignas de los dibujos animados. No recomendado para los seguidores de los campeonatos mundiales de ajedrez, por ejemplo.
Puntuación 30%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%



Sampras Extreme Tennis
Iguana Games • 8.900 ptas. • Tenis
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
Puntuación 80%

Shadow Master



Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Shellshock
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Combate de tanques en 3-D
Una batalla que transcurre en un terreno 3-D decepcionante, plano y monótono. Vas dentro de un tanque mientras disfrutas de una buena banda sonora, pero de una jugabilidad pobre a lo *Battlezone* de los 90.
Puntuación 30%

SimCity 2000
Erbe • 9.990 ptas. •
Estrategia/simulador
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
Puntuación 70%

Skull Monkeys
Electronic Arts • 7.990 ptas.
Plataformas
Plataforma tradicional en 2-D con una llamativa animación a base de plastilina. Un juego muy consistente, pero que carece de algunas de las características que han hecho famoso Oddworld. Bueno, aunque ligeramente anticuado.
Puntuación 77%

Slam 'N' Jam
Centro Mail • 4.990 ptas. •
Baloncesto
La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles.
Ni siquiera los grandes nombres como Magic, Kareem y Abdul Jabbar consiguen mejorar este simulador de baloncesto.
Puntuación 30%

Smash Court Tennis
Iguana Games • 8.900 ptas. • Tenis
La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.
Puntuación 94%

Soccer '97
Centro Mail • 6.490 ptas. •
Fútbol
Olympic Soccer pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
Puntuación 50%

Soul Blade
Sony • 6.490 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekken* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales. Soberbio.
Puntuación 90%

Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Space Hulk
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Entorno 3-D
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
Puntuación 60%

Speedster
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. Sin embargo, *MMV3* es mejor.
Puntuación 70%

Spider
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Plataformas en 3-D
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamisiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.
Puntuación 60%

Spot Goes to Hollywood
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
No consigue llegar a ser un buen juego 3-D, y además puedes desesperar mientras intentas controlar las distancias en las plataformas e intentas eliminar a unos malos con gran capacidad de supervivencia.
Puntuación 20%

Starblade Alpha
Iguana Games • 6.900 ptas. •



Men in Black 82%

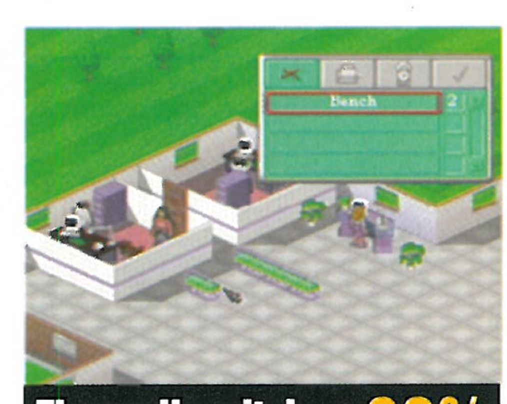
Arcadia • 7.990 ptas. • Aventura de acción

Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo muy vistoso.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



Theme Hospital 83%

Electronic Arts • 7.990 ptas. Simulación de gestión

Olvídate de *Theme Park*. *Theme Hospital* es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.

***Shooter* en 3-D**
Bien para los arcades, pero no para la PlayStation. Intenta obtener en tu punto de mira alguna nave espacial futurista en 3-D, dibujada en unos fondos granulados tipo «saca el CD inmediatamente».
Puntuación 20%

Steel Reign
Sony • 6.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Debería haber sido toda una revelación, pero este juego militar de Sony, basado en misiones, resulta un tanto decepcionante. Podría estar más trabajado, o ser más estratégico, aunque no está mal del todo.
Puntuación 60%

Street Fighter: The Movie
Iguana Games • 6.900 ptas. •
Beat 'em up
Este juego de lucha, realizado sin ton ni son, utiliza el mismo tipo de *sprite* que *Mortal Kombat*. Lo único que se salva es que te ofrece la oportunidad de «tener» a Kylie Minogue.
Puntuación 20%

Street Fighter Alpha
Iguana Games • 3.900 ptas. •
Beat 'em up
Personajes encantadores al estilo *manga*, muchos movimientos y un sistema de barra de energía excepcional. Supera con creces a los *demás beat 'em ups*. Genial, pero superado por su continuación *(debajo)*.
Puntuación 80%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Street Fighter EX



Virgin • 6.990 pesetas •
***Beat 'em up* en 3-D**
Si pensabas que los juegos de lucha PlayStation se limitaban a la serie *Tekken*, ya puedes ir cambiando de opinión. Capcom se ha vuelto a llevar el juego al taller para investigar a fondo y renovar su producto.
Puntuación 90%

Street Racer



Ubi Soft • 8.995 ptas. • Carreras
Comedia de carreras de *karts* para jovencitos. Escoge uno de los personajes y conduce por circuitos en 3-D que no parecen 3-D.
La captura del movimiento y los controles son desafortunados.
Puntuación 30%

Striker '96
Iguana Games • 3.900 ptas. •
Fútbol
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.
Puntuación 30%

Strikepoint
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Simulador de helicóptero
Un simulador de helicóptero divertido con una buena dosis de acción. Los gráficos son bastante atractivos pero pecan de poca funcionalidad. Para rematar, los controles son bastante complicados. Pero es bueno.
Puntuación 70%

Suikoden



Konami • 9.490 ptas. •
Juego de rol
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* de SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.
Puntuación 70%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. •
Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Swagman
Iguana Games • 9.990 ptas. •
Acción de rol
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
Puntuación 70%

Syndicate Wars
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
No es lo último, aunque se suponía que sería el no va a más de los juegos de estrategia. Muchas misiones en las que participar, algunas monadas en 3-D y una jugabilidad muy emocionante.
Puntuación 80%

T

Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 80%

Tenka



Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 70%

Test Drive 4
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Juego de carreras
Así es exactamente como debería haber sido *Need For Speed 2*. Montones de coches reales, unos diseños de carreras larguísimos y originales, y una conducción excelente y diferente para cada coche. Terrorífico.
Puntuación 80%

The Crow: City of Angels
New Software Center • 8.990 ptas. • Lucha en 3-D
Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos, intentando que alguno de sus golpes coincida con la barbilla de su adversario.
Puntuación 10%

Theme Park
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Estrategia/simulador
Theme Park, un mundo rosado y blandengue de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.
Puntuación 60%

The Lost World



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 70%

Tiger Shark
New Software Center • 6.990 ptas.
Shoot 'em up
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
Puntuación 50%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony •12.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
Puntuación 70%

TOCA Touring car
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

Tobal No. 1
Sony • 6.990 ptas. • Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 70%

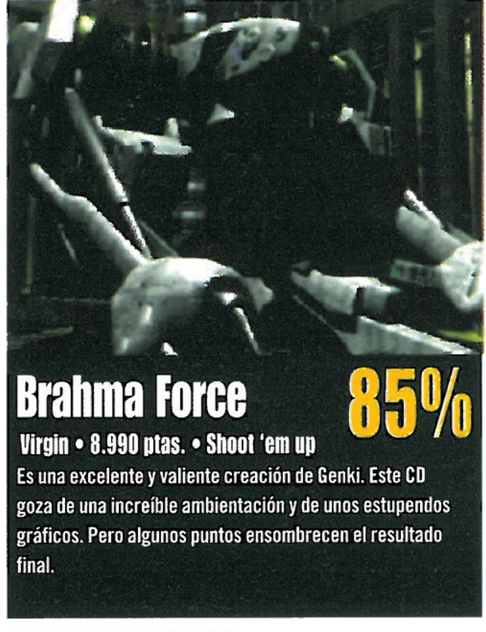
Tokyo Highway Battle



Iguana Game • 8.900 ptas. •
Carreras
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
Puntuación 80%

Tomb Raider
Proein • 4.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. Tomb Raider mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Total NBA '96



Brahma Force 85%

Virgin • 8.990 ptas. • Shoot 'em up

Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.

PlayStation Power ¡Genial!

Tekken 2 94%

Sony •3.990 ptas. • Lucha en 3-D

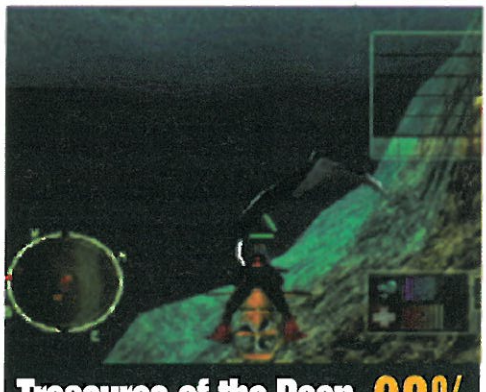
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.



Tomb Raider 2 94%

Proein • 8.990 ptas. • Aventuras

Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.



Treasures of the Deep 93%

Sony • 7.990 ptas. • Exploración submarina

Es una auténtica joya. Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola. Una maravilla.



Centro Mail • 7.490 ptas. • Baloncesto
Un simulador de baloncesto fielmente realista que además se beneficia mucho de un modo arcade. Ocho ángulos de cámara y jugabilidad excelente. El mejor juego de baloncesto que puedes comprar.
Puntuación 80%

Total NBA '97
Sony • 6.490 ptas. • Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador AI resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 70%

Track & Field
Iguana Games • 5.900 ptas. • Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

Twisted Metal World Tour
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
Puntuación 80%



Ultimate Parodius Deluxe
Konami • 6.900 ptas. • *Shoot 'em up*
La clásica acción *shoot 'em up* de desplazamiento vertical que apareció por primera vez en arcade para convertirse después en un famoso juego de SNES. Ahora se ha mejorado con gráficos aún más locos.
Puntuación 50%



V-Rally
Centro Mail • 7.490 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.
Puntuación 90%

Vandal Hearts



Konami • 9.490 ptas. • Estrategia
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
Puntuación 80%

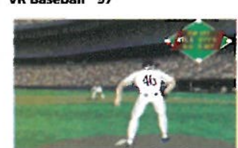
Versus
Proein • 8.990 ptas • *beat 'em up*
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing
Iguana Games • 9.900 ptas. • Boxeo
Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego y los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.
Puntuación 80%

Viewpoint
Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantarlo cuan largo es. Gráficos un poco confusos que pueden hacerte chocar o estallar.
Puntuación 60%

Virtual Pool
Virgin • 6.990 ptas. • Billar
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
Puntuación 80%

VR Baseball ' 97



Iguana Games • 8.900 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%



War Gods
New Software Center • 7.990 ptas. *Beat 'em up*
¡Grrr! Mírame. Tiembla ante el poderío de mi cornamenta y mi correa. ¡Grrr! Qué tontería. Los personajes no tienen muy buena pinta, los movimientos son terribles y la verdad es que, en general, da mucha risa.
Puntuación 40%

Warhammer
Iguana Games • 9.900 ptas. • Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía trasladada a la época medieval.
Puntuación 80%

Wayne Gretzky '98



New Software Center • 6.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

WCW Vs The World
Centro Mail • 8.490 ptas. • *Beat 'em up*
El juego de lucha más serio del momento. Un buen puñado de luchadores de pelo oxigenado que no para de hacer aspavientos sobre un ring en 3-D, y que son capaces de ofrecer algunos movimientos de lucha especiales (aunque cómicos).
Puntuación 70%

Wing Commander III
Centro Mail • 8.990 ptas. • Aventura/tiros
Una amalgama incomestible de película interactiva y un *shoot 'em up* espacial en 3-D. Las secuencias de película interactivas y los fragmentos de combate espacial se mueven y se juegan fatal.
Puntuación 30%

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

World Cup Golf
Iguana Games • 7.900 ptas. • Golf
Los mismos gráficos en 2-D con vistas en 3-D que utiliza su rival más vendido, *PGA Tour 97*. Y, para ser lo mismo tiene una concepción muy plana y una falta de vistas que frustran el realismo que pretende.
Puntuación 40%

World League Soccer
Proein • 8.990 ptas. Simulador de fútbol



World League Soccer no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

WWF In your House



Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Diversión para cinco minutos. Esta secuela de *Wrestlemania* ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda. Sin embargo, son más rechonchos, y van peor equipados.
Puntuación 40%

WWF Wrestlemania
Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Es tonto, pero los gráficos son graciosos y gracias a la cantidad de movimientos y la libertad en el tiempo hacen que puedas perder felizmente unas cuantas horas intentando conseguir la destreza del traje de lycra.
Puntuación 50%

WarCraft II 90%

Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia

Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a *C&C*, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».



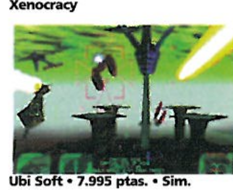
Total Drivin' 90%

Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. • Carreras

Añade a las opciones de carrera y vehículo de *V-Rally* el estilo divertido y tipo arcade de *Rage Racer* y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña.

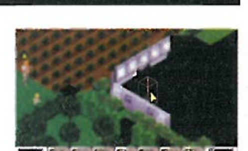


Xenocracy



Ubi Soft • 7.995 ptas. • Sim. espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas. Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento. Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%

X-COM: Terror from the Deep



Centro Mail • 6.990 ptas. • Estrategia
Es la continuación de *Enemy Unknown*, pero no le aporta demasiado. Desde luego hay cosas nuevas y los gráficos están algo mejorados, pero esto no va a atraer nuevos jugadores porque es más de lo mismo.
Puntuación 60%



Z
Sony • 6.490 ptas. Acción/estrategia
En esencia es *Command & Conquer*, pero con robots borrachos como personajes y una jugabilidad algo extraña, sobre tomar banderas y ocupar zonas. Sumamente difícil y, gracias al estricto diseño de niveles, (donde sólo con una única secuencia de órdenes bien coreografiada acabas el nivel) no está abierto a la misma experimentación que *Red Alert*.
Puntuación 65%



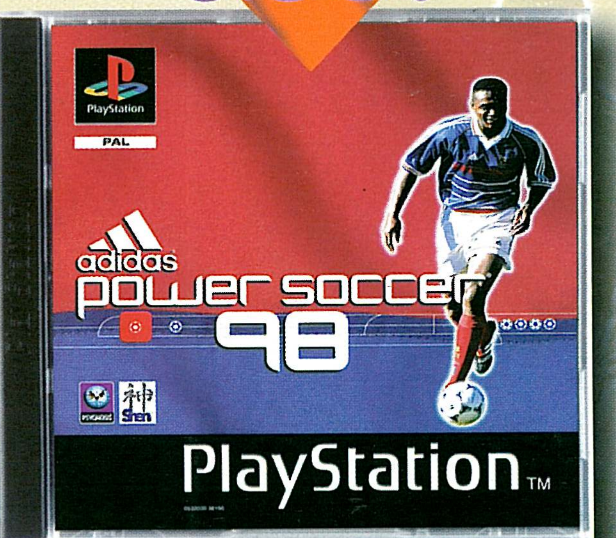
Wipeout 2097 93%

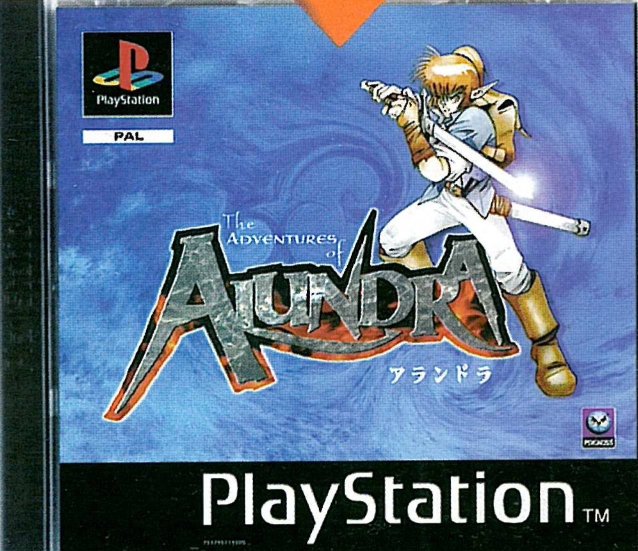
Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras

Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.


PlayStation Power









6.990

BLAST RADIUS

PlayStation



ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
PROXIMA APERTURA

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 956660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

No podrás aburrirte este verano.

Corre a tu tienda GameSHOP a comprar tu videojuego: o si lo prefieres llama al teléfono...

967507269



PlayStation

Tranquilízate









El juego más esperado del año, ya está a punto.

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/tekken3

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS Y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).